به ناوی خودا

سوپاس بۆ خودا کەوا توانیم کتێبێك لەسەر بەرنامەی (یونیتی سری دی) دابنێم بۆ فێرخوازان ئەم بەرنامەیە بە کاردێت بۆ دروست کردن یاری (3D ,2D) لەم کتێبەدا تەنها باسی (3D)دەکەین

بەرنامەکانی یاری دروست کردن زۆرن نمونە وەکو

1- Unity 3D Engine.
2- Unreal Engine.
3- Cry Engine.
4- Torque Engine.
5- FPS Creator.

ئەمانە ئەم بەرنامانەن کە بەکاردێت بۆ دروست کردنی یاری وە هەر یەکێکیان جیاوازە لەگەڵ ئەوی تریان،وە بەرنامەی زیاتریش هەیە بەلاّم زۆربەیان بە پارەن ، وە ئاسانترین و بەهێزترینیان یونیتی یە هەم لەرووی گرافیك و هەم لەرووی بەکارهێنان .

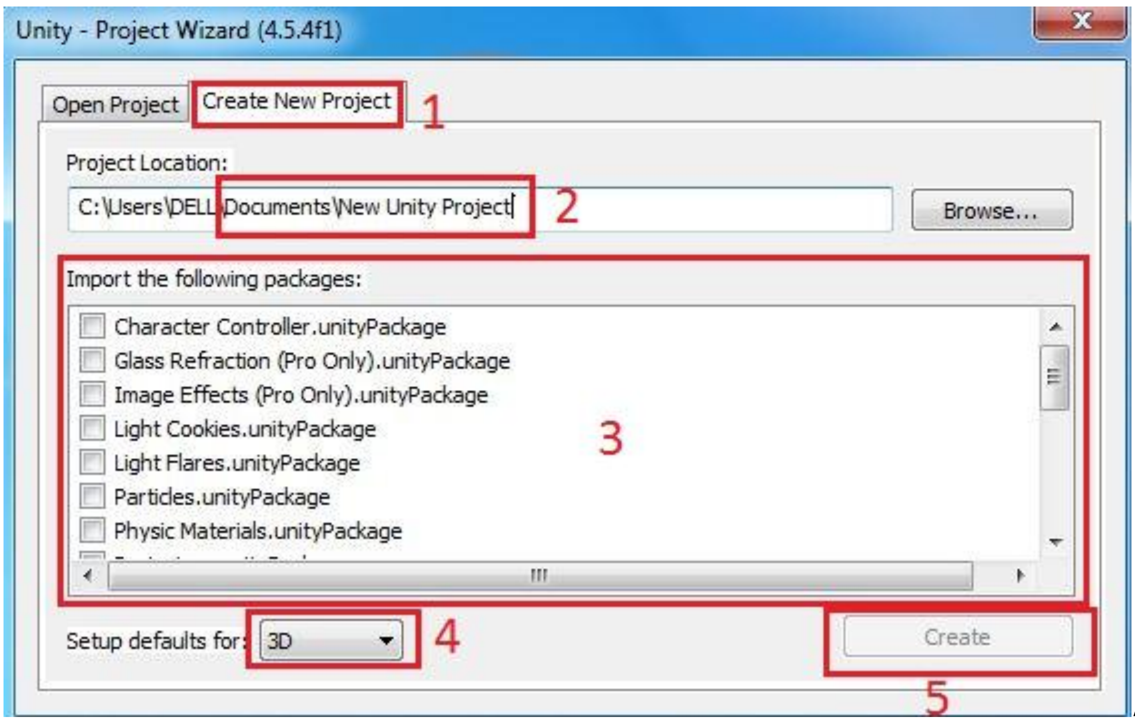
BY ARE ESMAIL *ئامادە کردنی : ئاری اسماعیل*

Unity 3D

www.unity3D.com

پاش دابەزاندن:

كاتێك بەرنامەكە دەكەینەوە ئەم دیالۆگە پیشان دەدرێت:-



1- **واتا دروست كردنی پرۆجێكتێكی نوێ.**

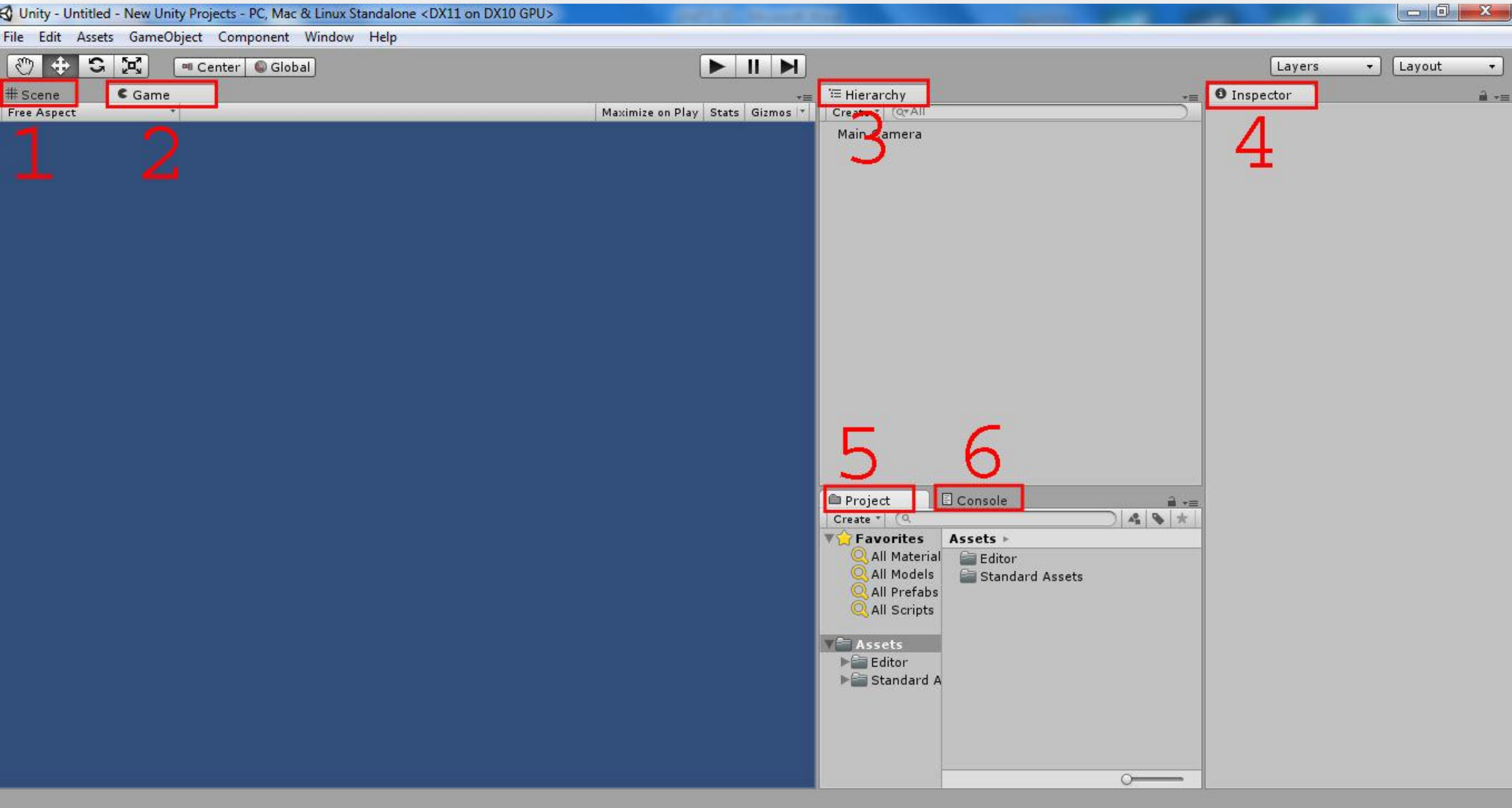
2- **ناو و شوێنی پرۆجێكتەكە.**

3- **بریتین لە پاكێجی ئامادەكراو واباشە هەمووی ئاد بكەین چونكە كارمان پێیان دەبێت.**

4- **جۆری یارییەكە واتا** 2D **یان** 3D.

5- **بۆ دروست كردنی پرۆجێكتەكە.**

رووکاری بەرنامەکە



1- ئەم پەنجەرەیە بەکاردێت بۆ دەستکاری کردن و بنیاتنانی ماددە سریدیەکان.

2- ئەم پەنجەرەیە بەکاردێت بۆ رێندەر کردن واتا تاقیکردنەوەی کارەکانمان.

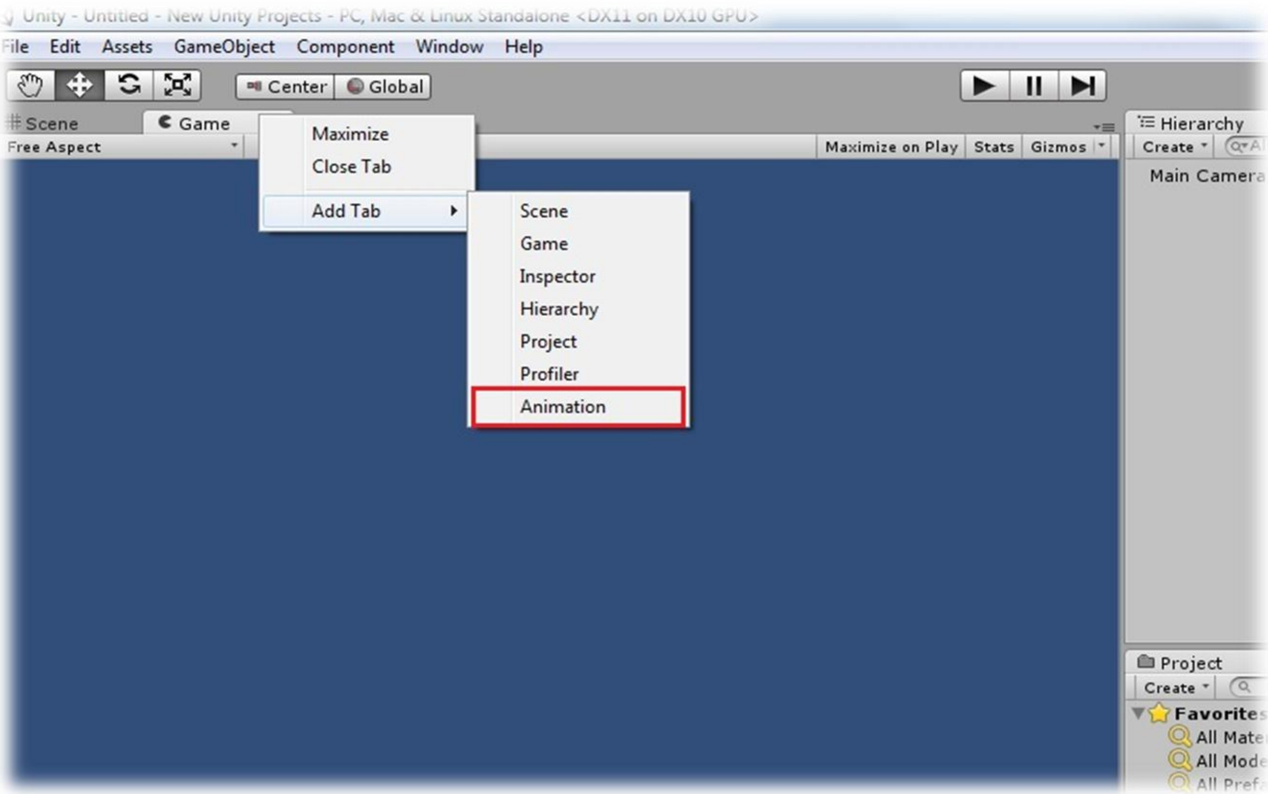
3- ئەم پەنجەرەیە ئەو ماددانە پیشان دەدات کەوا لە پەنجەرەی Scene دا هەیە

4-ئەم پەنجەرەیە بریتیە لە باری ماددەکان واتا دانان و دەستکاریکردنی فرمانەکان بۆ ماددەکان لێرەوە دەبێت.

5- ئەم پەنجەرەیە ئەم فایلانە دەگرێتە خۆ کەوا لە پرۆجێکتەکەمان هەیە.

6- بەشی گرنگی ئەم پە نجەرەیە کە هەڵەکانی سکرێپت دیاریدەکات وە بۆ زانینی ئە نجامدانی فرمانەکان بەکاردێت.

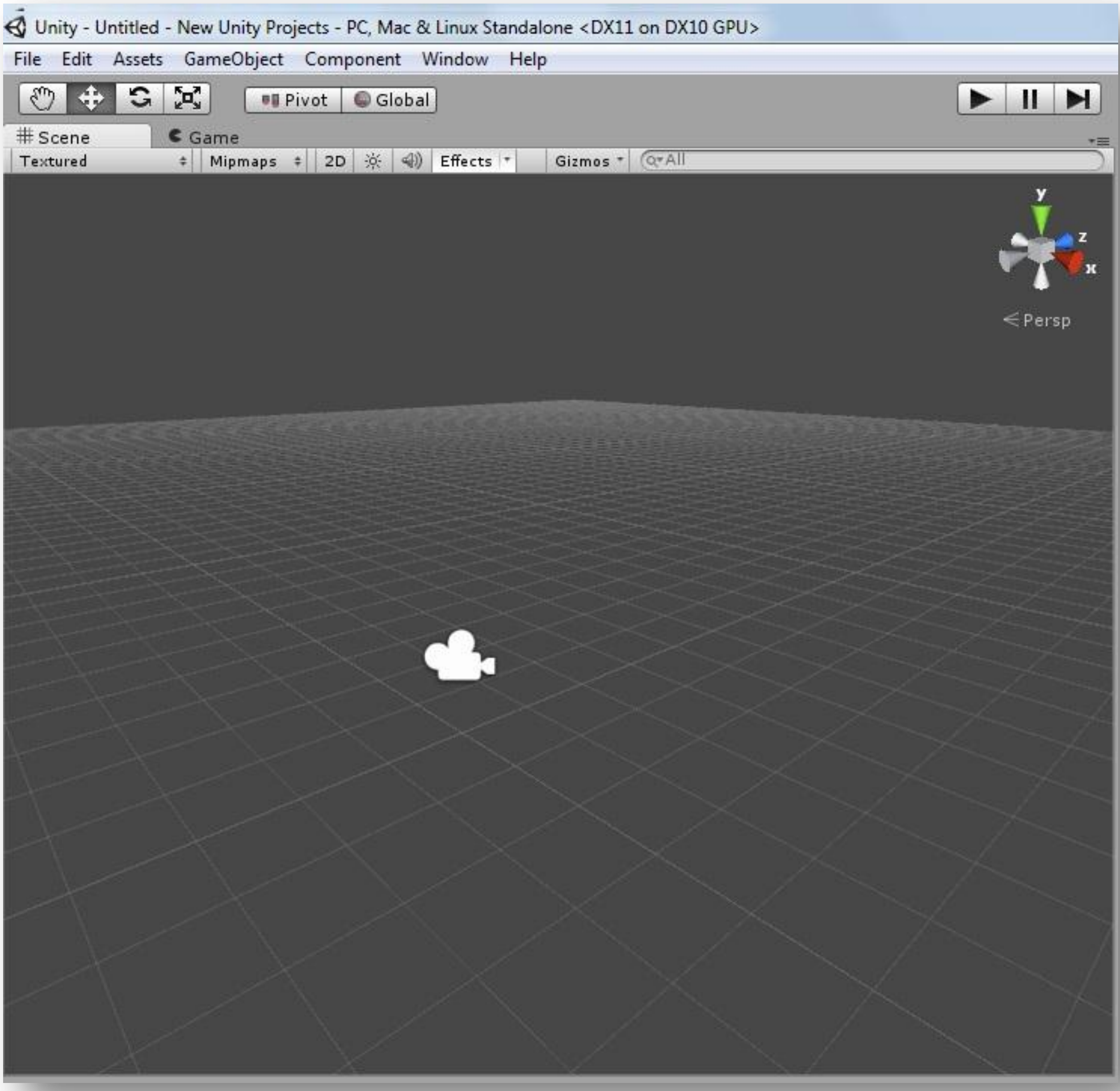
وە پە نجەرەی تریش هەیە، کلیکی ڕاست لەسەر هەر پە نجەرەیەك بکە، دواتر لە بەشی Add tab دا پە نجەرەکە هەڵدەبژێرین.



Animation :- بەکاردێت بۆ دروست کردنی ئەنیمەشن (جووڵەی ماددەکان).

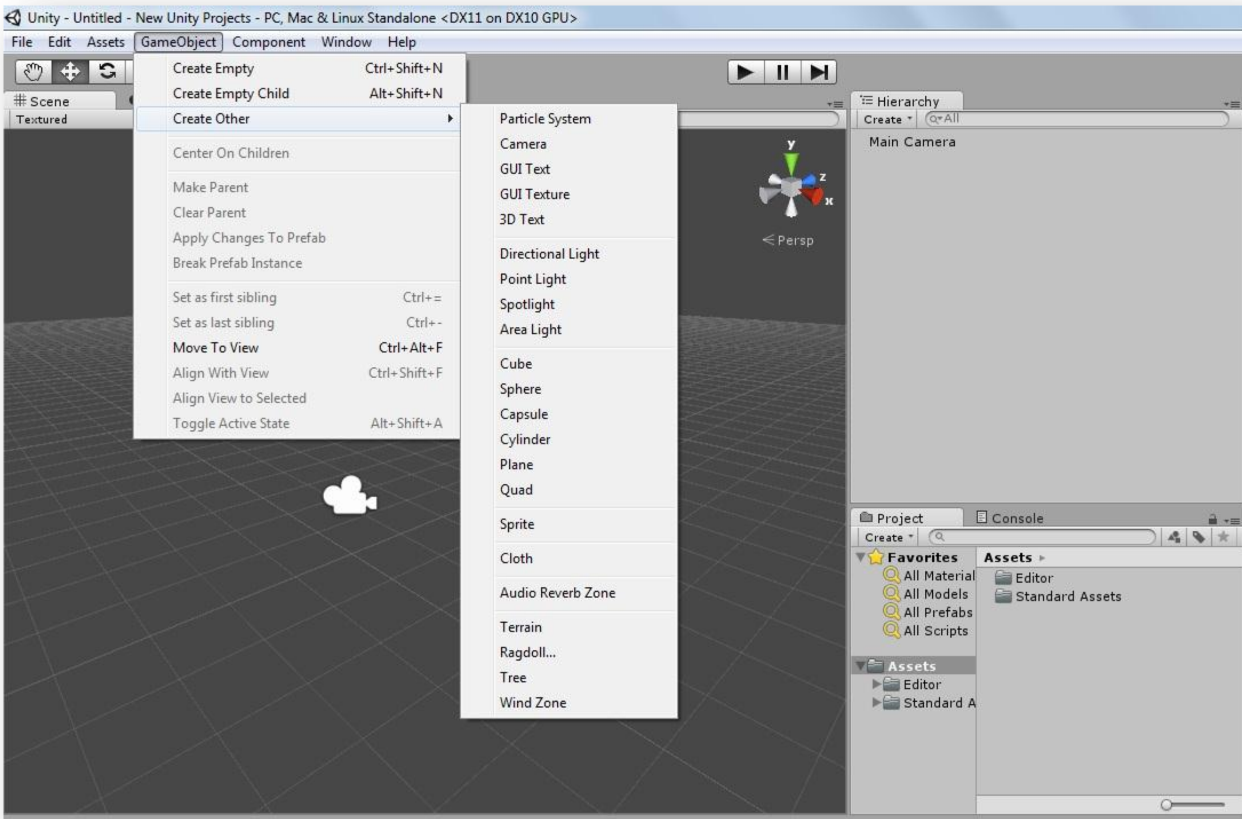
Scene And 3D Items

پێشتر باسمان کرد کەوا ئەم پە نجەرەیە بەکاردێت بۆ دروست کردن و دەستکاریکردنی ماددە سێ دووریيەکان.



دروست کردنی ماددەکان:-

تەنها شتە گرنگەکان:-



Particle System:-

بەکاردێت بۆ دروست کردنی ئاگر ، ئاو ...هتد،بەڵام پێویست ناکات خۆمانی پێوە سەرقاڵ بکەین چونکە ئەم شتانە ئامادە کراوە لە ناو بەرنامەکە.

Camera:-

کامێرا بۆ پیشاندانی ماددەکان.

GUI Text:-

بۆ نوسینی نوسینێك بەكاردێت بەلاَم تەنها لە پە نجەرەی Game دا دەبینرێت.

GUI Texture:-

تێكستۆر واتا وێنەیەك كە بەهۆی ئەمەوە ئەتوانین لەسەر شاشەی ڕێندەر كردن دایینێین بۆ نمونە لە زۆر بەی یاریەكان كاتێك فیشەكێكت بەر ئەكەوێت ئەبینیت شاشە سوور ئەبێت ئەمە بە هۆی ئەم كردارەوە ئەبێت.

3D Text:-

ئەمەیان بەكاردێت بۆ نوسینی نوسینێكی سریدی وە لە پە نجەرەی Scene یش دا دەبینرێت.

Directional Light:-

ڕووناكی گشتی یە وەكو ڕۆژ وایە.

Point Light:-

ڕووناكی یە بەلاَم تەنها بۆ شوێنیكی دیاریكراو (زیاتر بۆ گڵۆپ بەكاردێت).

Spot Light:-

ڕووناكی یە بەلاَم تەنها بە ئاراستەیەكی دیاریكراو.

Cube:-

بۆ دروست كردنی بۆكس بەكاردێت.

Sphere:-

بۆ دروست كردنی تۆپ بەكاردێت.

Capsule:-

بۆ دروست كردنی شێوه كه پسولی بەكاردێت.

Cylinder:-

بۆ دروست كردنی لوولەك بەكاردێت.

Cloth:-

بەكاردێت بۆ دروست كردنی قوماشێكی جولاّو وەكو ئالاّ.

Terrain:-

بەكاردێت بۆ دروست كردنی زەوی.

Ragdoll:-

ئەمە بەكاردێت بۆ دروست كردنی ئەنیمەیشنی ئامادە بۆ مردنی چاراكتەرێك، بە كلیك كردن بۆكسێك دەكرێتەوە كە داوای هەموو پارچەكانی لەشی چاراكتەرەكە دەكات پێویستە هەر بەشێكی چاراكتەرەكە لە شوێنی ناوبراو دابنرێت.

Tree:-

به كاردێت بۆ دروست كردنی دار له پارچه دارێكەوه، بەلاّم پێویست ناكات خۆمانی پێوه ماندوو بكەین چونكه داری ئامادە هەیه لەناو بەرنامەكه

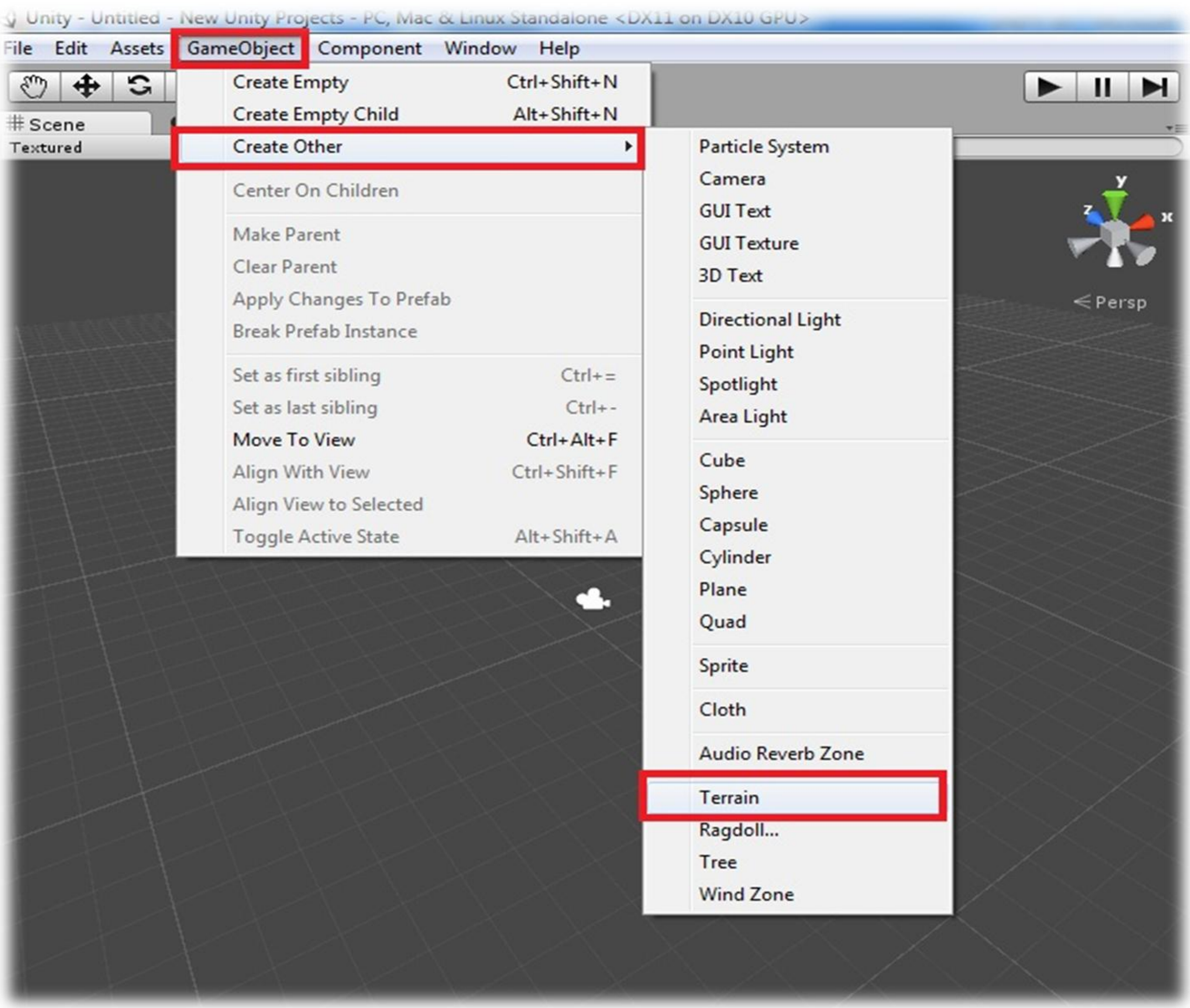
Wind Zone:-

به كاردێت بۆ دروست كردنی با كەوا ئەم گیاو دارانەی كه دروست كراون دەست به جووڵه دەكەن.

دروست کردنی زەوی Terrain

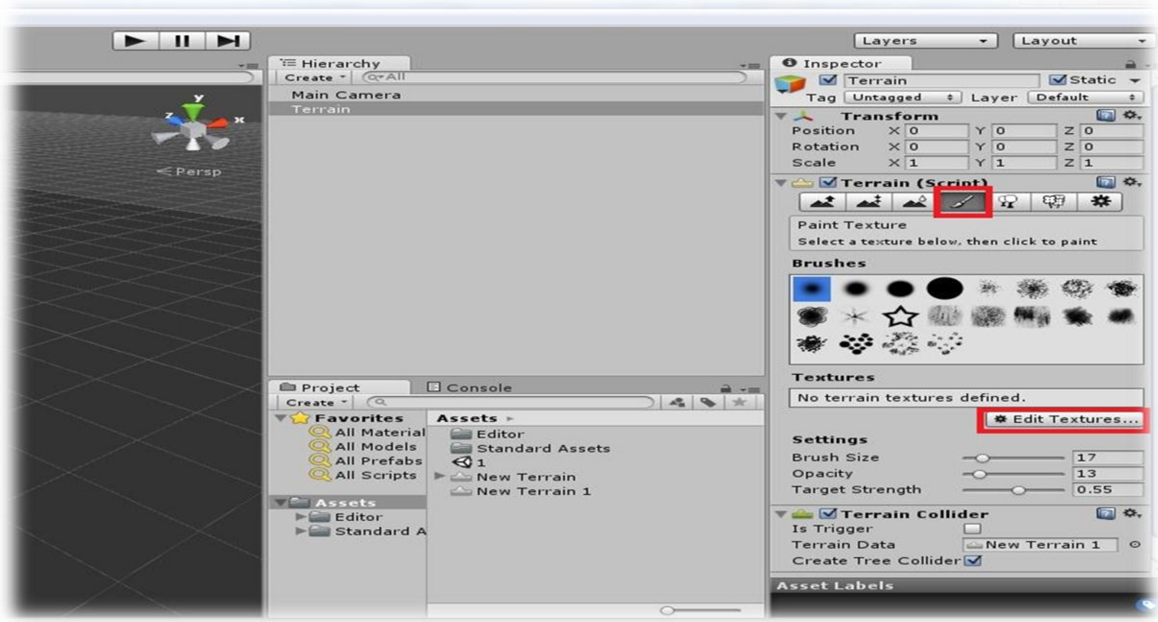


هەنگاوەکانی دروست کردنی زەوی:-



داناني تێكستۆر لەسەر زەويەكە :-

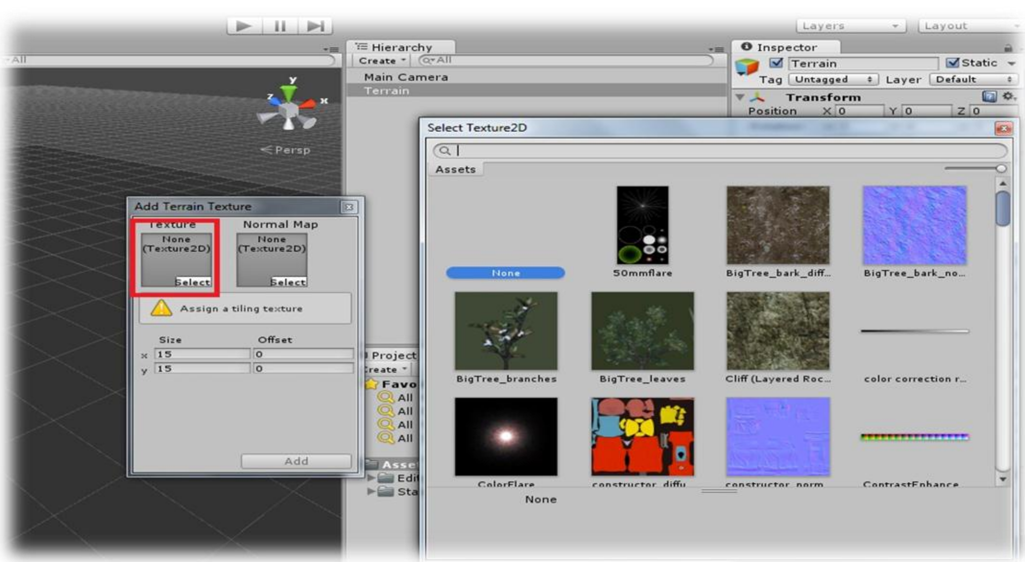
كليك لەسەر Edit Texture دەكەين :



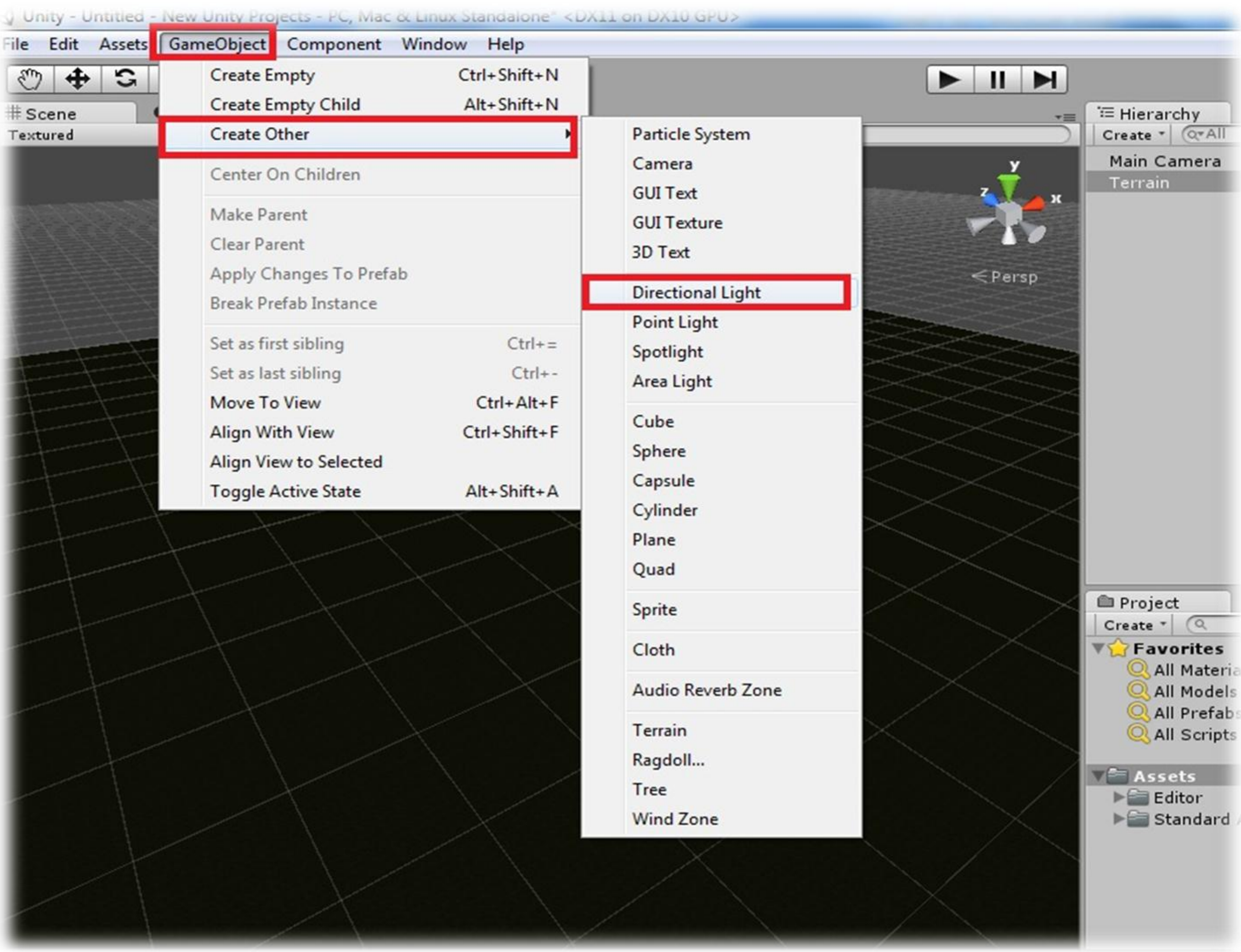
پاشان كليك لەسەر Add Texture دەكەين :

پاشان كليك لەسەر Selectی يەكەميان ئەكەين :

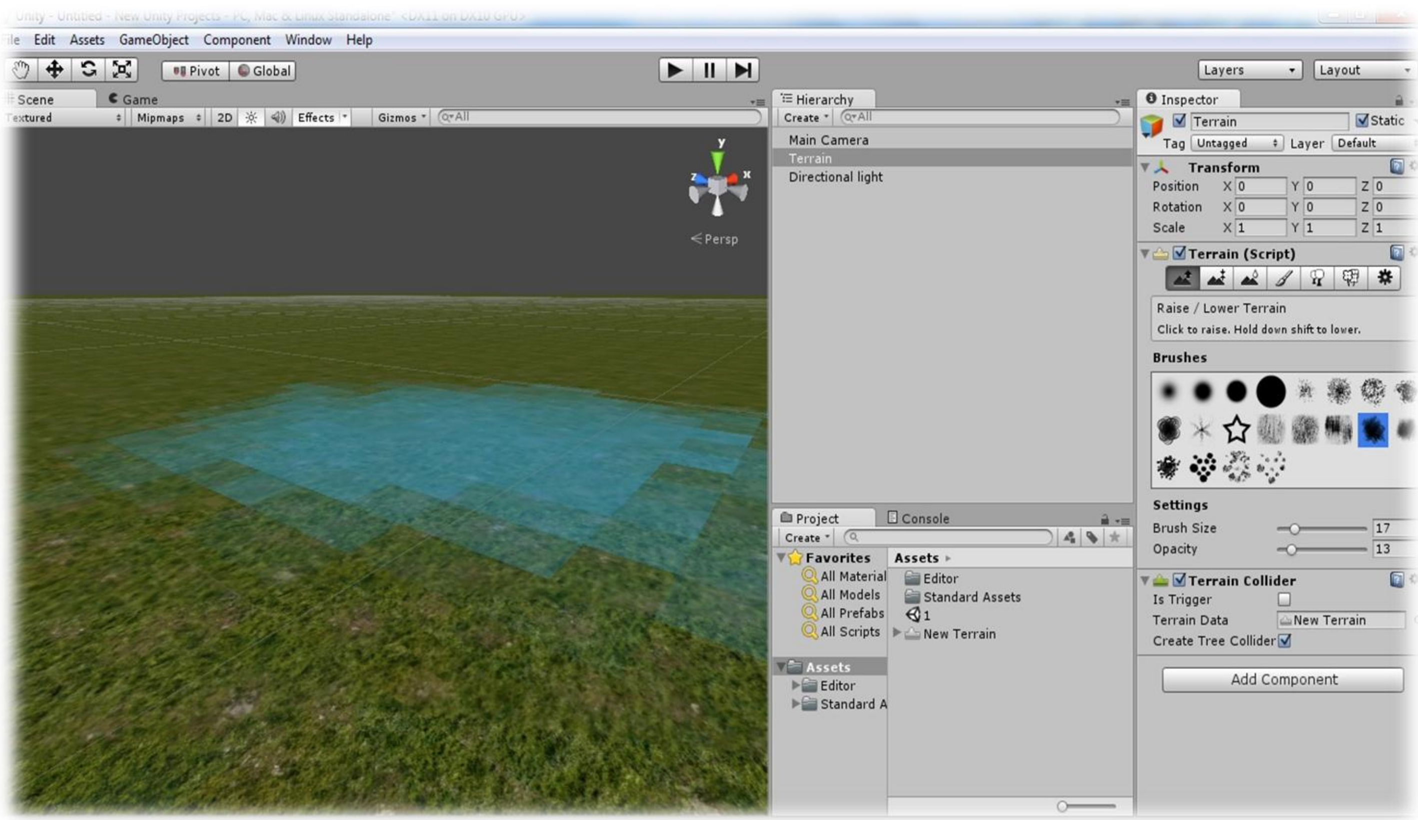
تێكستۆر(وێنە)ی زەويەك دەستنيشان دەكەين و دواتر كليك لەسەر Add دەكەين.



پاشان رووناکی دروست دەکەین بەم شێوەیە :



Terrain Tools کەرەستەکانی زەوی



یەکەمیان بەکاردێت بۆ بڵند کردنی شوێنێکی دیاریکراو لە زەویەکە کە بەهۆی ئەم کەرەستە شێوە جیاوازانەوە دەبێت.

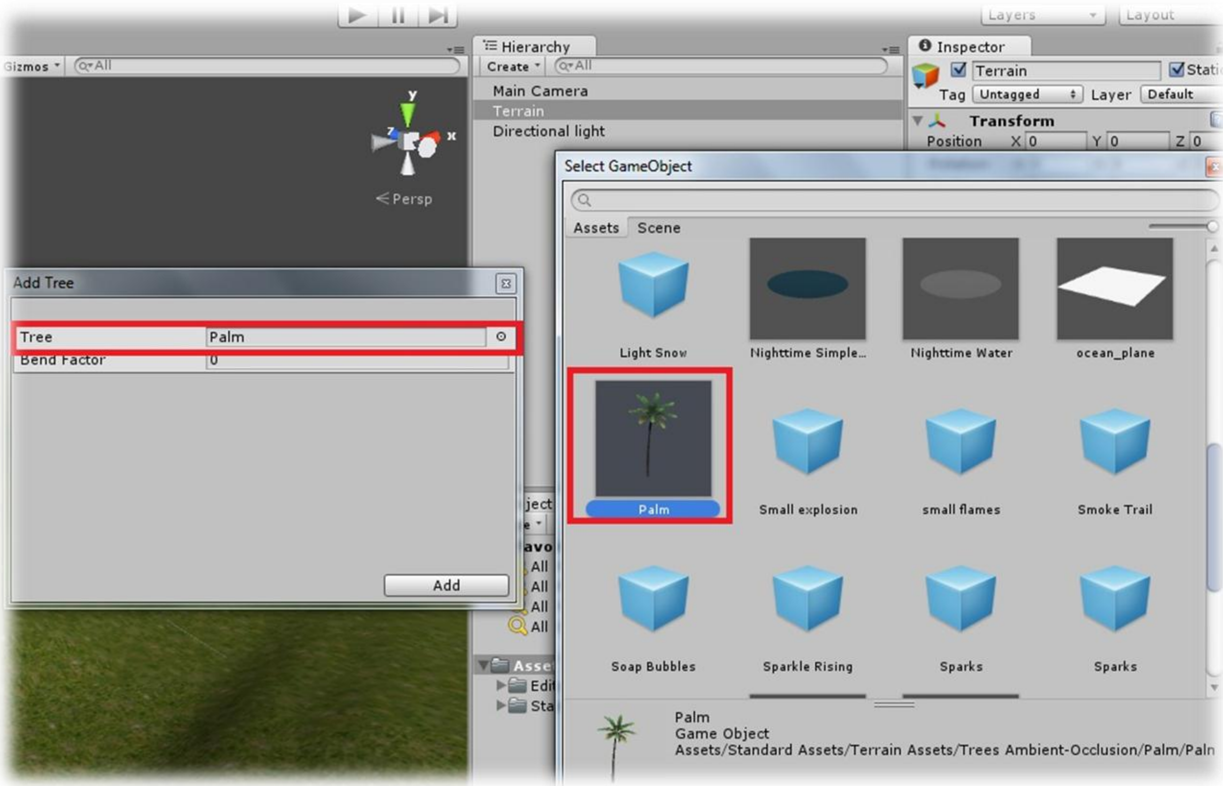
دووەمیان بەکاردێت بۆ بڵند کردنی شوێنێکی دیاریکراو لە زەویەکە تا رِاددەیەکی دیاریکراو Opacity کە بەرپرسە لە دیاریکردنی رِێژەکەی.

سێیەمیان بەکاردێت بۆ نەهێشتنی قولاّیە بچوکەکان لە شوێنێکی دیاریکراوی زەویەکە.

چوارەمیان بەکاردێت بۆ بۆ دانانی تێکستۆر (وێنە) لەسەر زەویەکە وە تێکەڵکردنی تێکستۆرەکان.

پێنجەمیان بەکاردێت بۆ زیاد کردنی دار بەم شێوەیە :

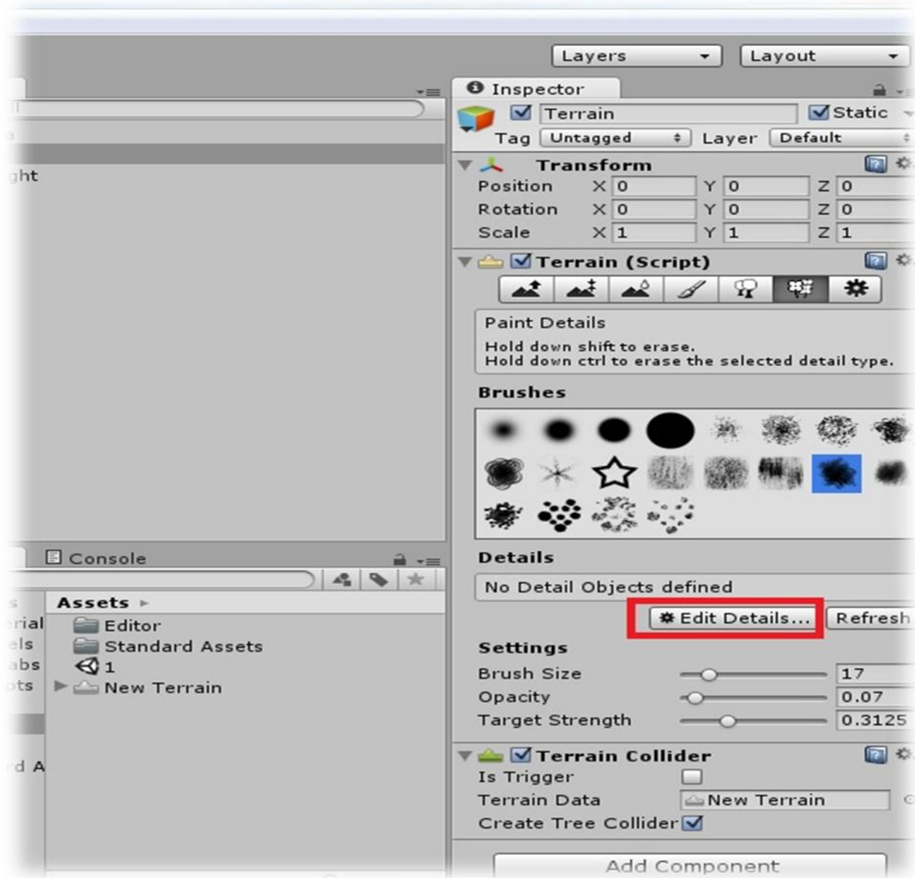
Add Tree كليك لەسەر Edit Tree دەكەين پاشان



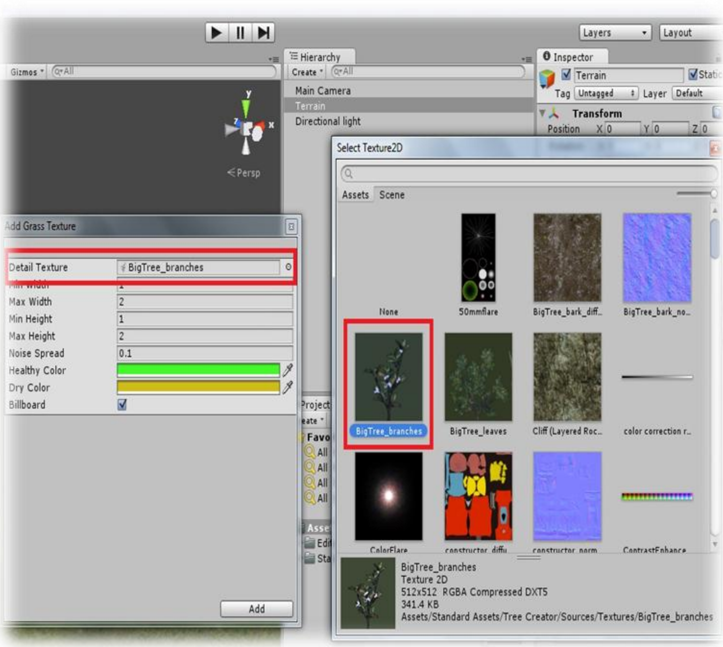
- **دواتر كليك لەسەر Add دەكەين ،بە داگرتنى كليكى لاى چەپ لەسەر زەويەكە دارەكان دروست دەبن.**
- **وە Tree Density رێژەى دروست بوونى دارەكان لە هەر كليكێكدا ديارىدەكات.**

شەشەميان بەكاردێت بۆ دروست كردنى گيا بەم شێوەيە :-

كليك لەسەر Edit Details دەكەين:



دواتر كليك لەسەر Add Grass Texture دەكەين:



تێكستۆرى گیایێك دەست نیشان دەكەین، دواتر كليك

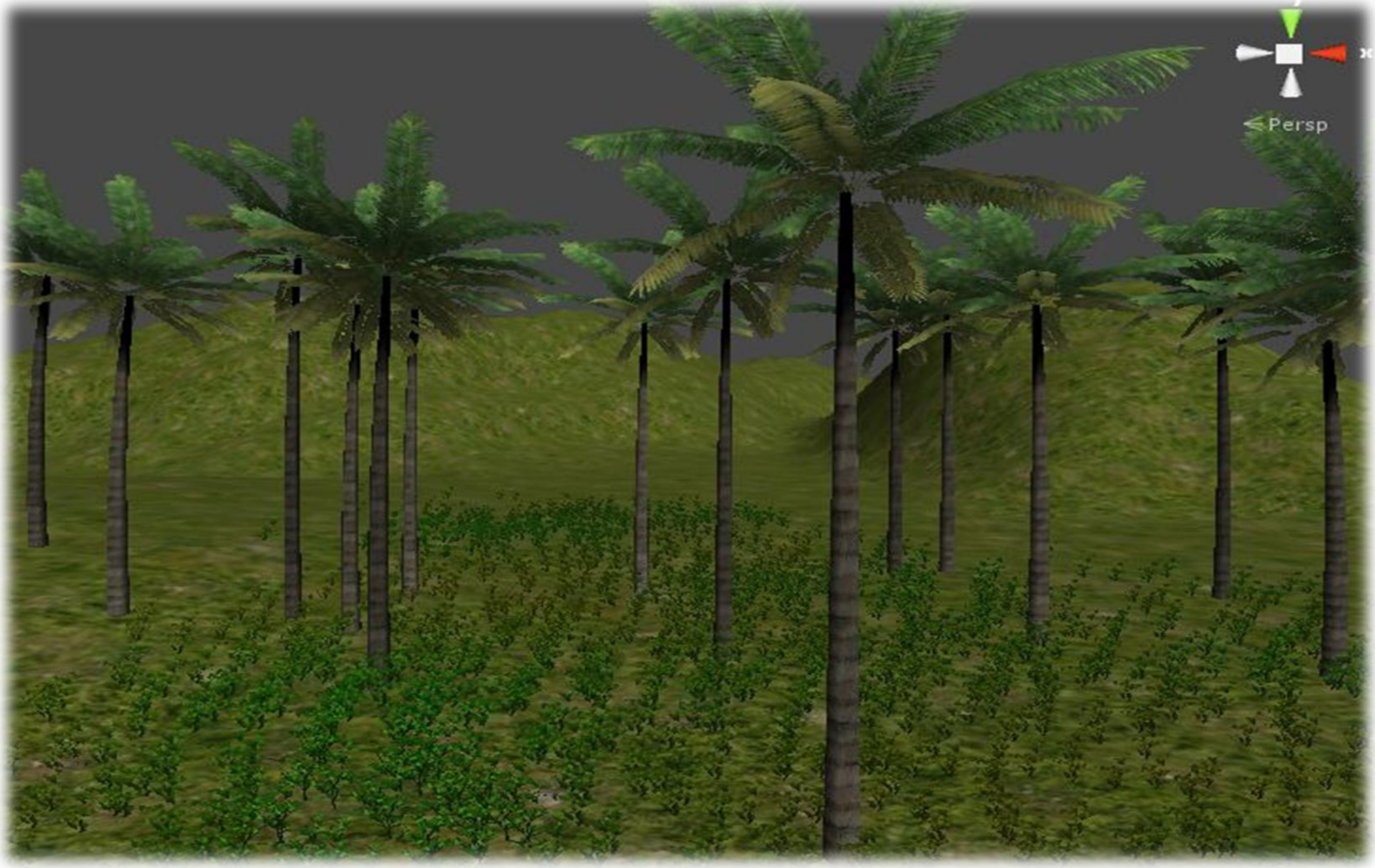
لەسەرAddدەكەین

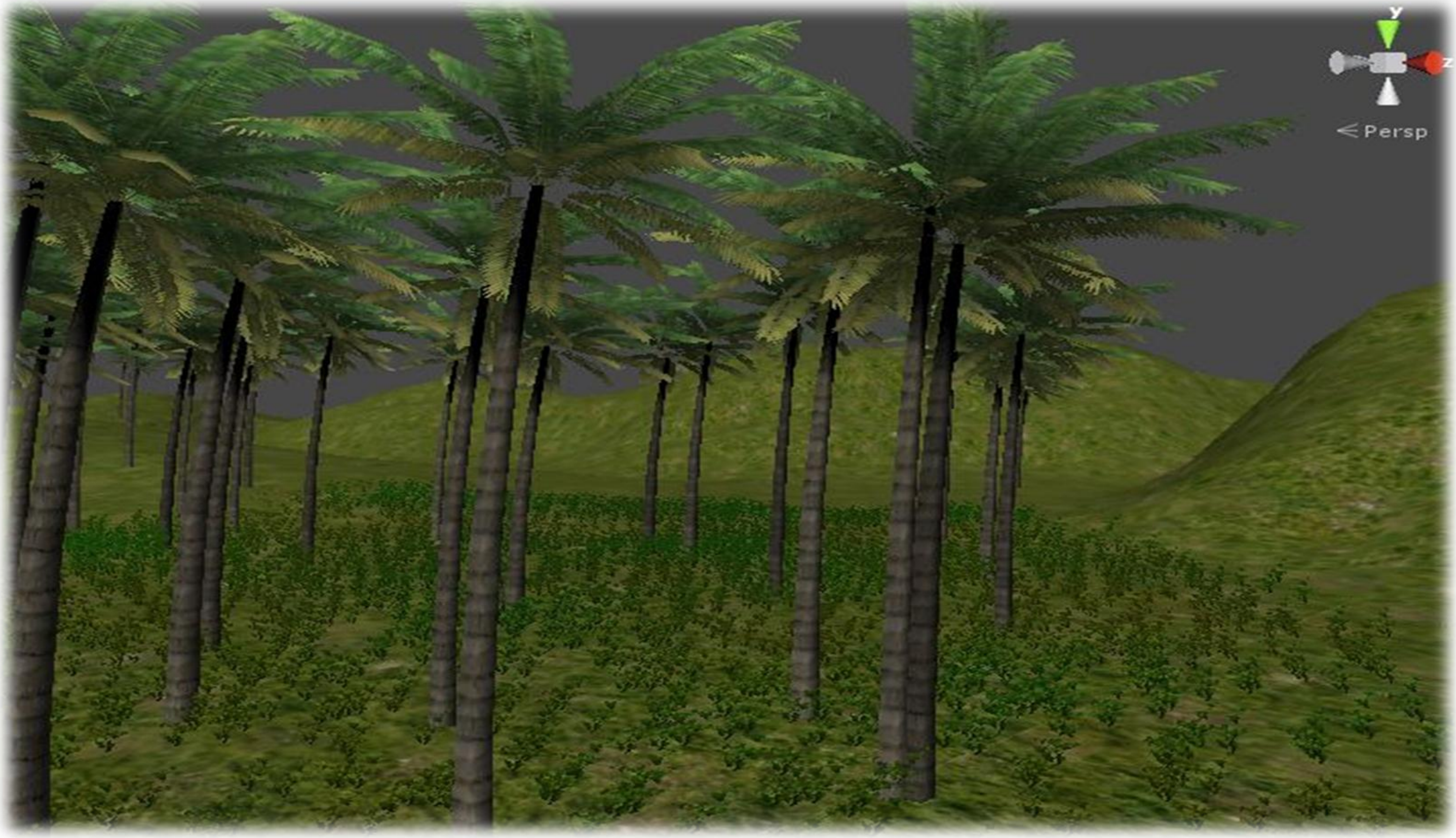
بەهەمان شێوە بە داگرتنی كليكی لای چەپ لەسەر

زەوییەكە گیایەكان دروست دەبن.

وە Opacityڕێژەی دروست بوونی گیایەكان

دەستنیشان دەكات لە هەر كليكێكدا.

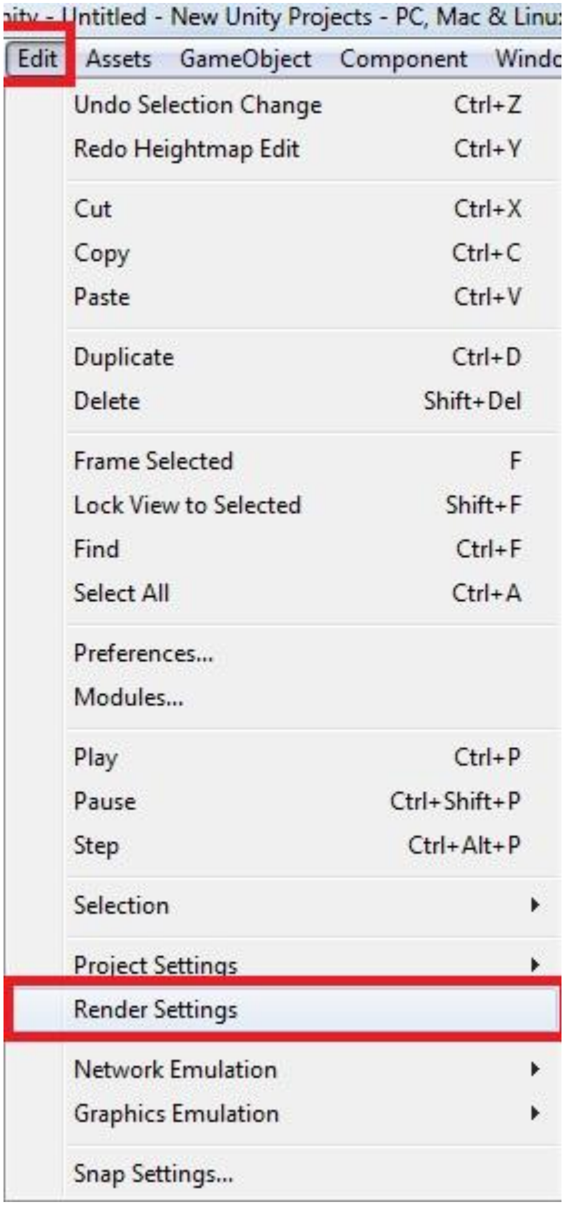

y
x
Persp


y
z
Persp

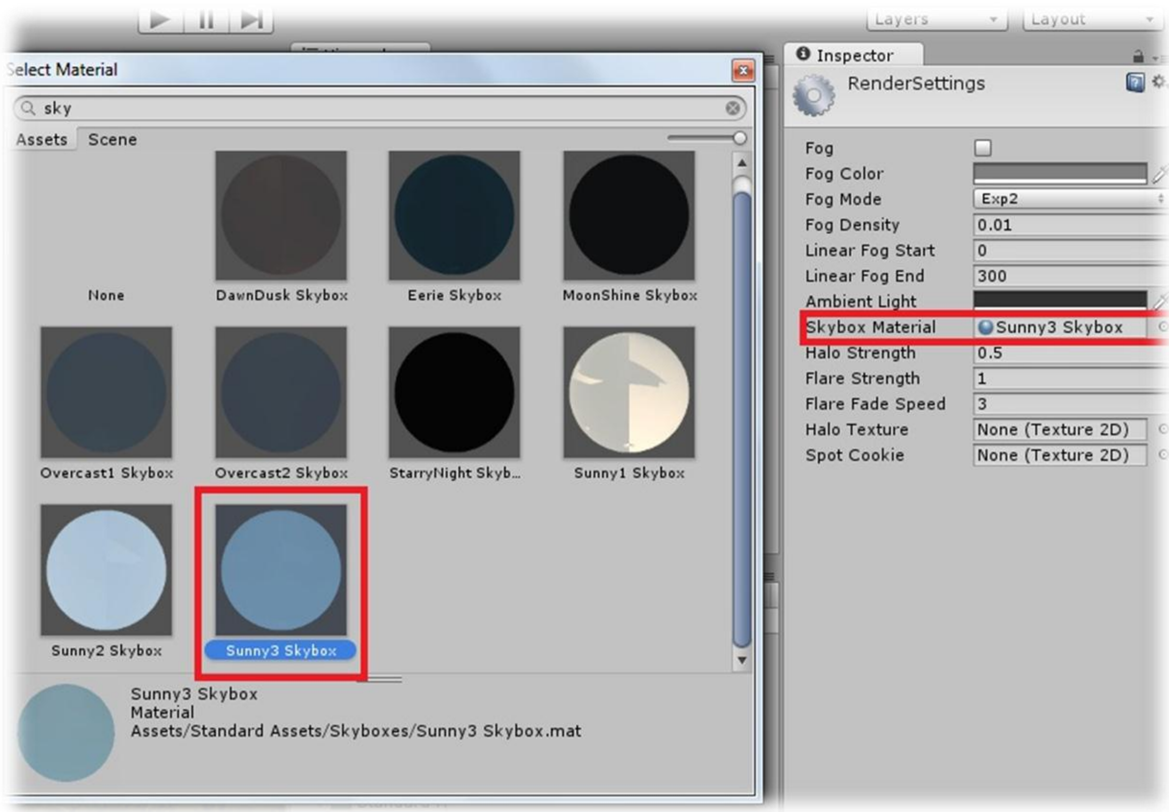
Sky ئاسمان

دانانی ئاسمان بەم شێوەیە دەبێت : -

Edit > Render Setting



دواتر لە بەشی Skybox Material دا تێكستۆری ئاسمانێك دەست نیشان دەكەین،بەم شێوەیە :


Select Material
sky
Assets
Scene
None
DawnDusk Skybox
Eerie Skybox
MoonShine Skybox
Overcast1 Skybox
Overcast2 Skybox
StarryNight Skyb...
Sunny1 Skybox
Sunny2 Skybox
Sunny3 Skybox
Sunny3 Skybox
Material
Assets/Standard Assets/Skyboxes/Sunny3 Skybox.mat
Layers
Layout
Inspector
RenderSettings
Fog
Fog Color
Fog Mode
Exp2
Fog Density
0.01
Linear Fog Start
0
Linear Fog End
300
Ambient Light
Skybox Material
Sunny3 Skybox
Halo Strength
0.5
Flare Strength
1
Flare Fade Speed
3
Halo Texture
None (Texture 2D)
Spot Cookie
None (Texture 2D)

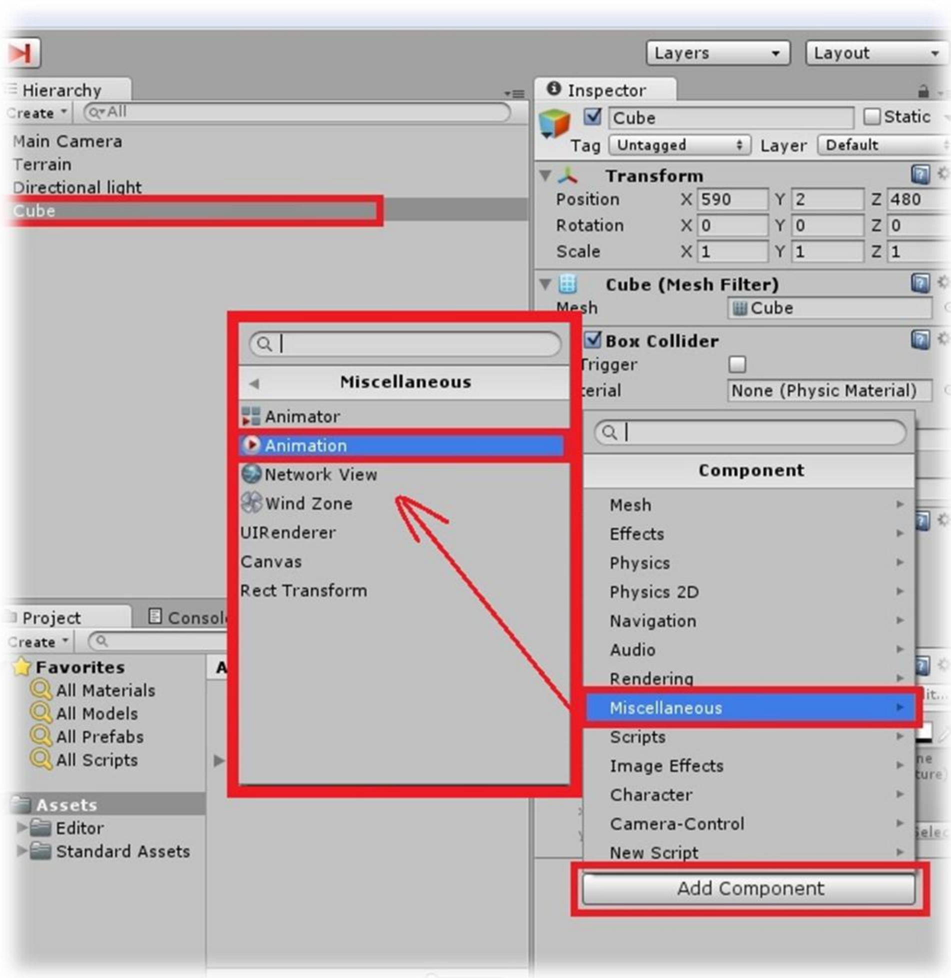


Animation ئەنيمەيشن(جووڵە)

- دروست كردنى ئەنيمەيشن بۆ تەنەكان :-

سەرەتا ئەو تەنەى كە دەمانەوێت ئەنيمەيشنى بۆ زياد بكەين سلێكتى دەكەين، پاشان لە

- پە نجەرەى Inspector دا كليك لەسەر Add Componentدەكەين.
- پاشان Miscellaneous دواتر Animation.
- بەم شێوەيە :-

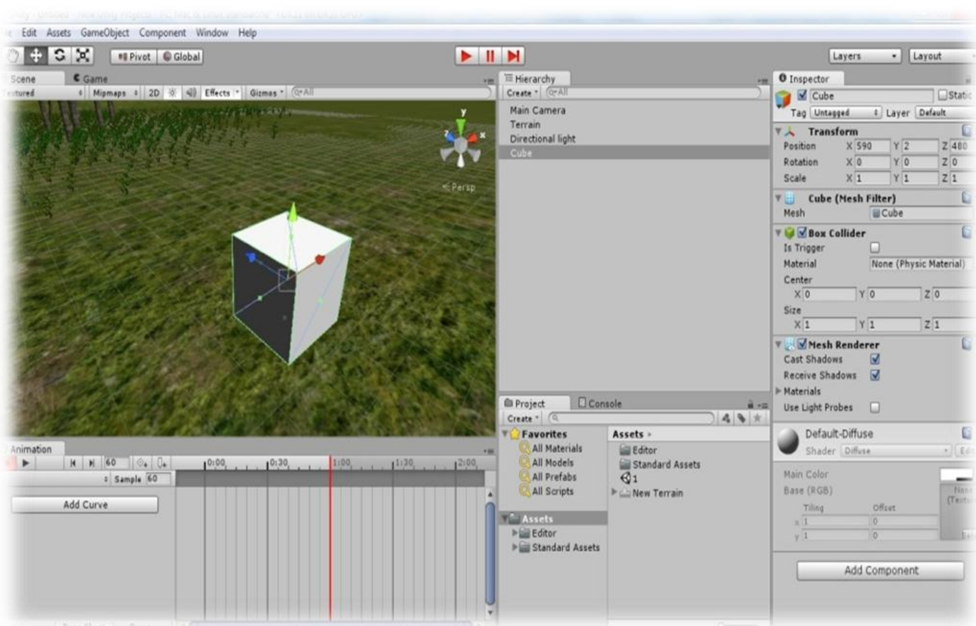


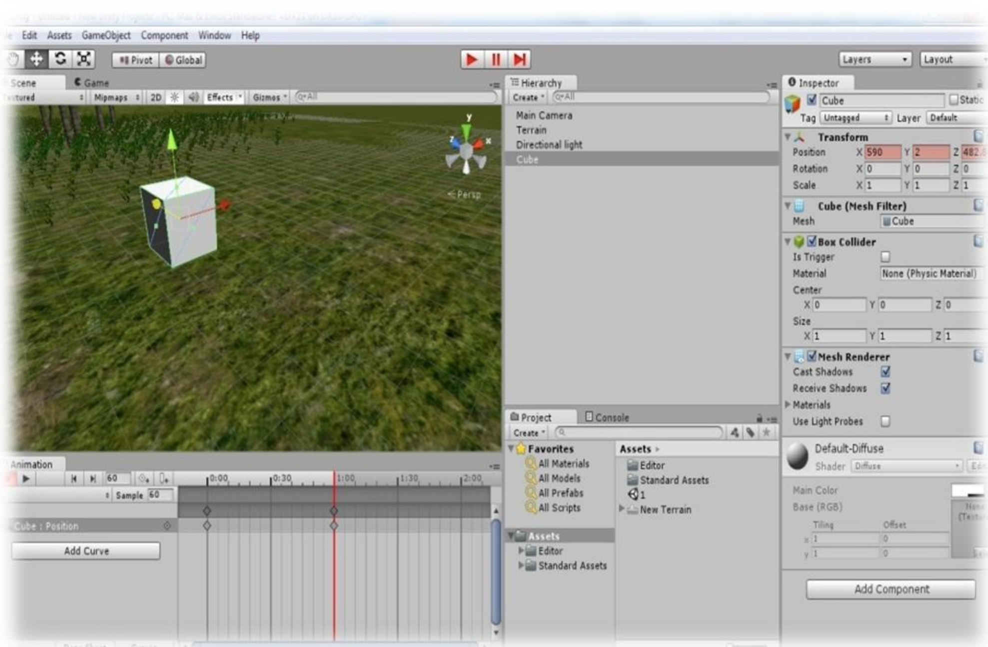


تۆمارکردنی جووڵەی تەنێك:

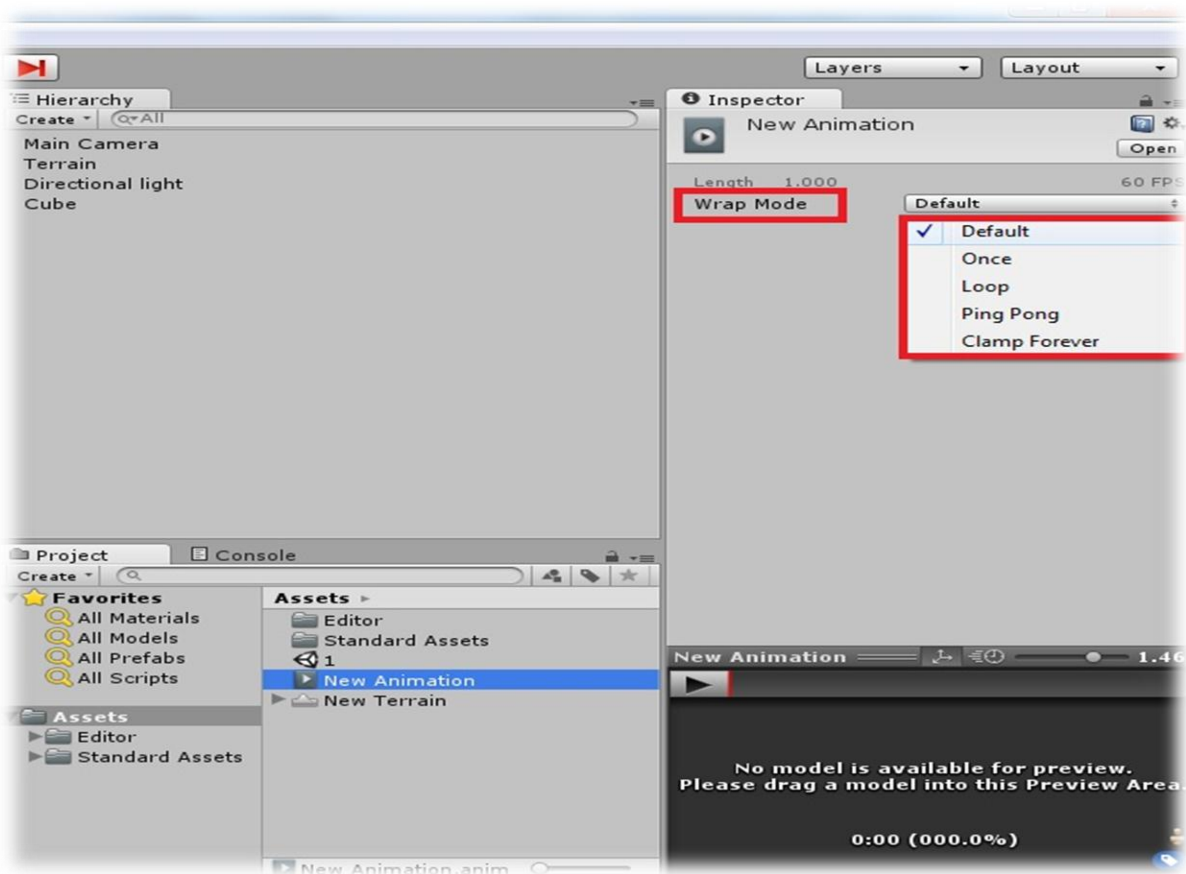
سەرەتا سلایدەرەکە دەکەینە سەر فرەیمێك پاشان تەنەکە دەجوڵێنین، ئەنیمەیشنەکە تۆمار دەبێت.

بەم شێوەیە :





باڕەکانی ئەنیمەیشن:



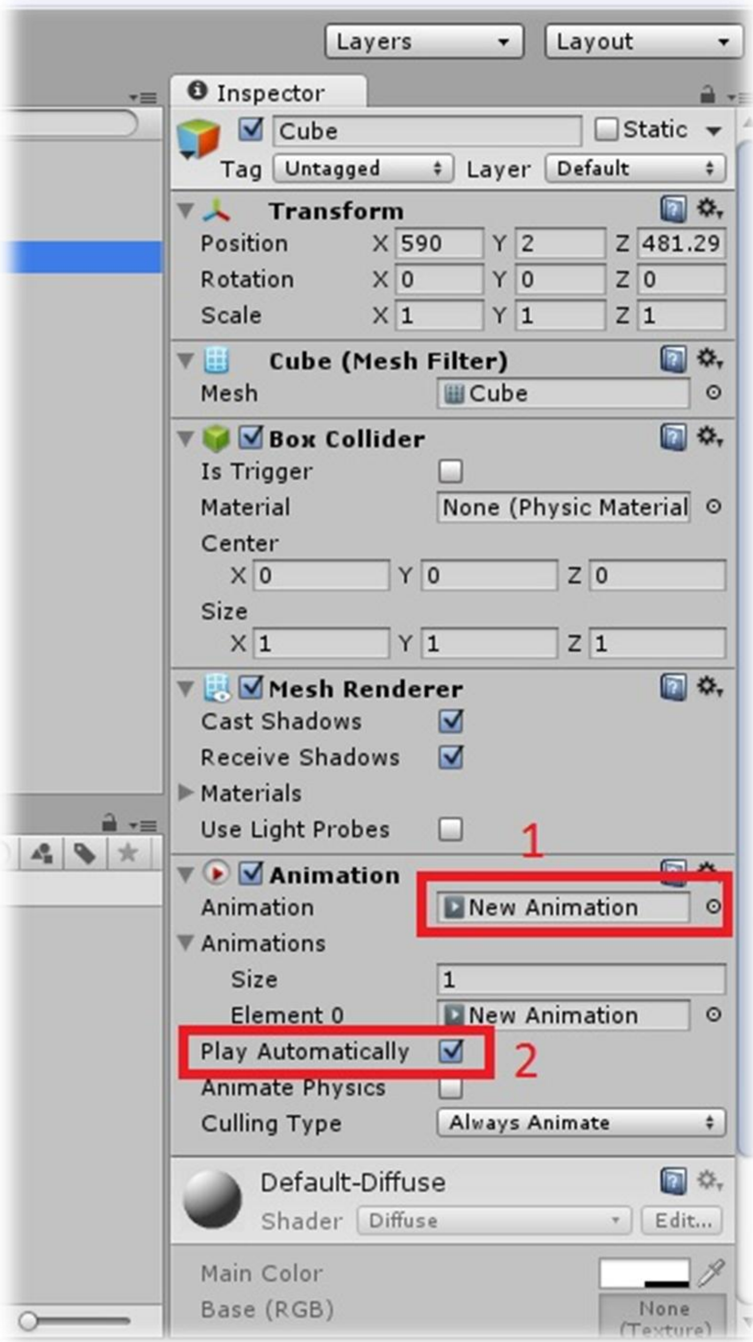
Once: ئەنیمەیشنەکە یەکجار کار دەکات.

Loop : ئەنیمەیشنەکە دووبارە دەبێتەوە.

PingPong : ئەنیمەیشنەکە کە دەست پێدەکات لە کۆتایدا دەگەڕێتەوە سەرەتا وە دووبارە دەبێتەوە.

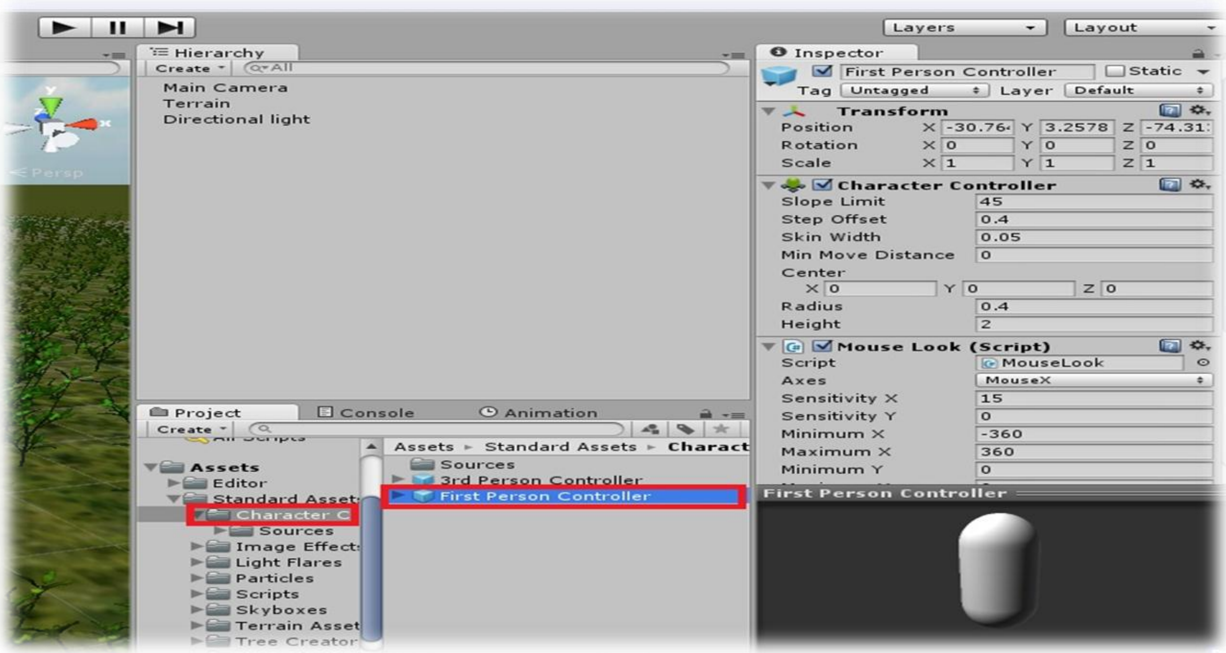
Clamp Forever : ئەنیمەیشنەکە لە کۆتایدا دەوەستێت.

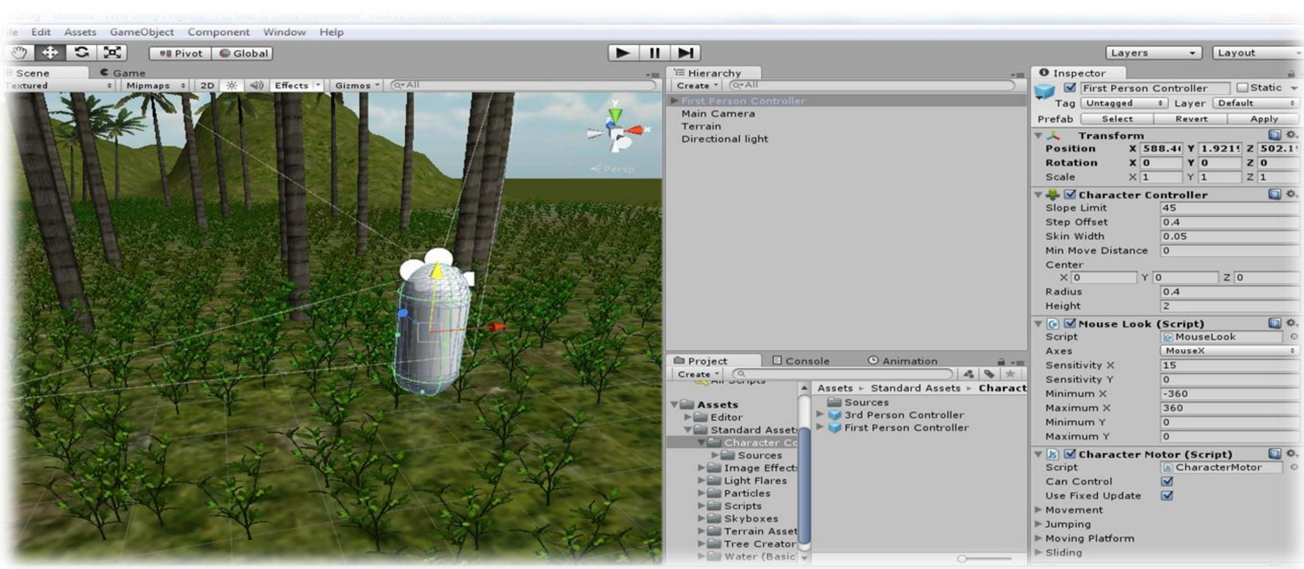
1- بريتى يه له ئه‌نيمه‌يشنى سه‌ره‌كى كه
ئه‌گه‌ر 2 سه‌ح ليبده‌ين ئه‌وا له‌كاتى رێنده‌ر
ته‌نها ئه‌م ئه‌نيمه‌يشنه ئۆتۆماتيكى كار ده‌كات



First Person Shoote (FPS)

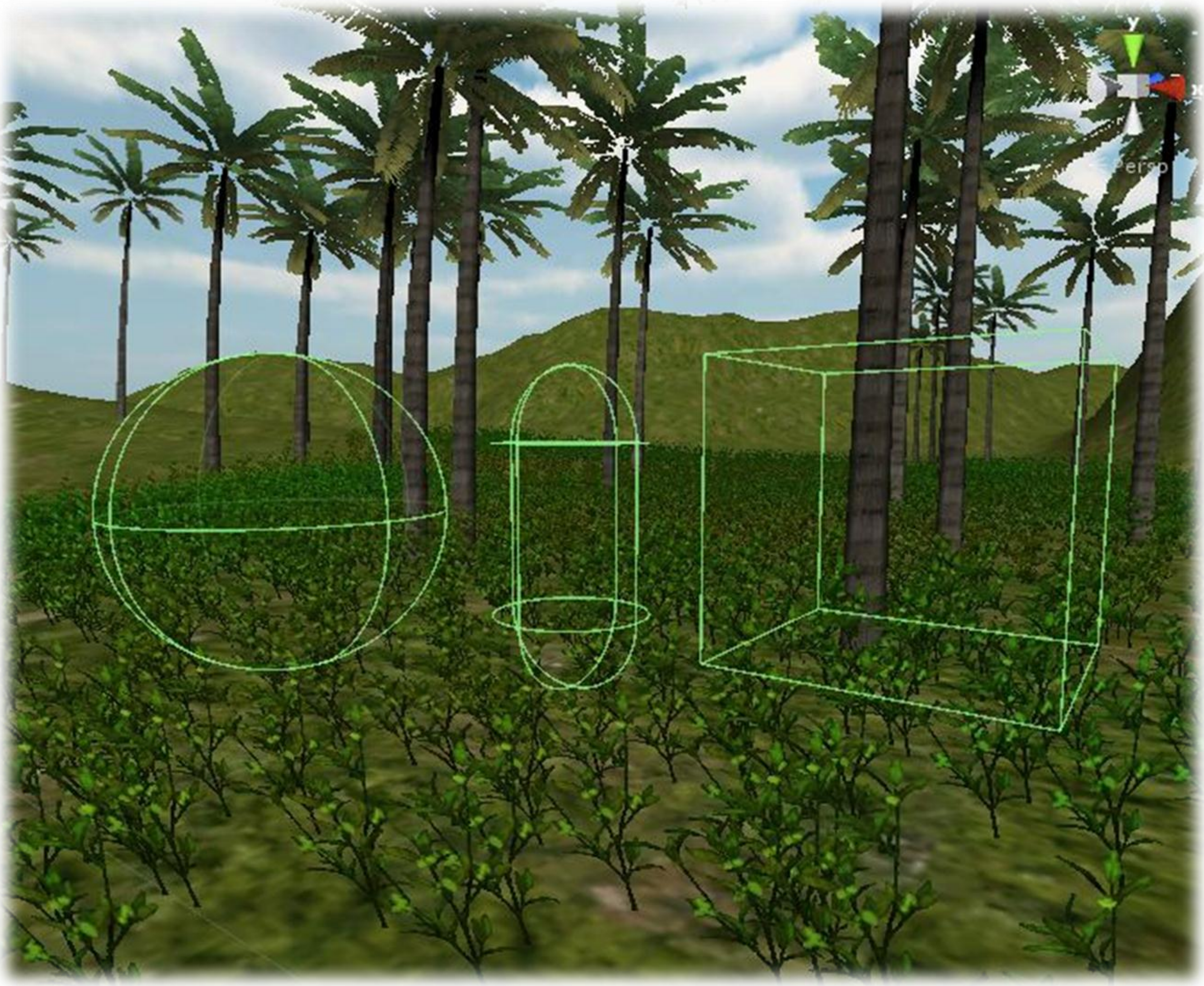
چۆنیەتی ئادد کردنی پلەیر:





دواتر رێندەری بکە بە داگرتنی Ctrl+P یان کلیك لەسەر نیشانە سێگۆشەکەی سەرەوە بکە.

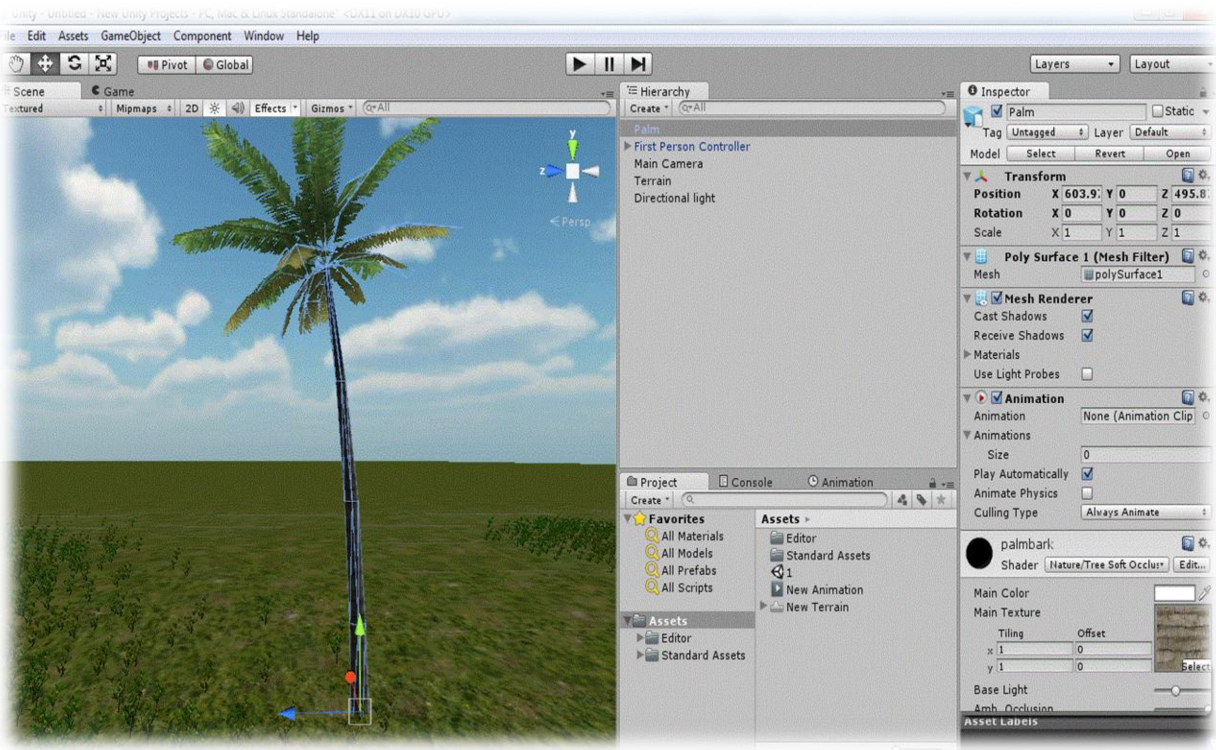
كۆلَیدەر Collider

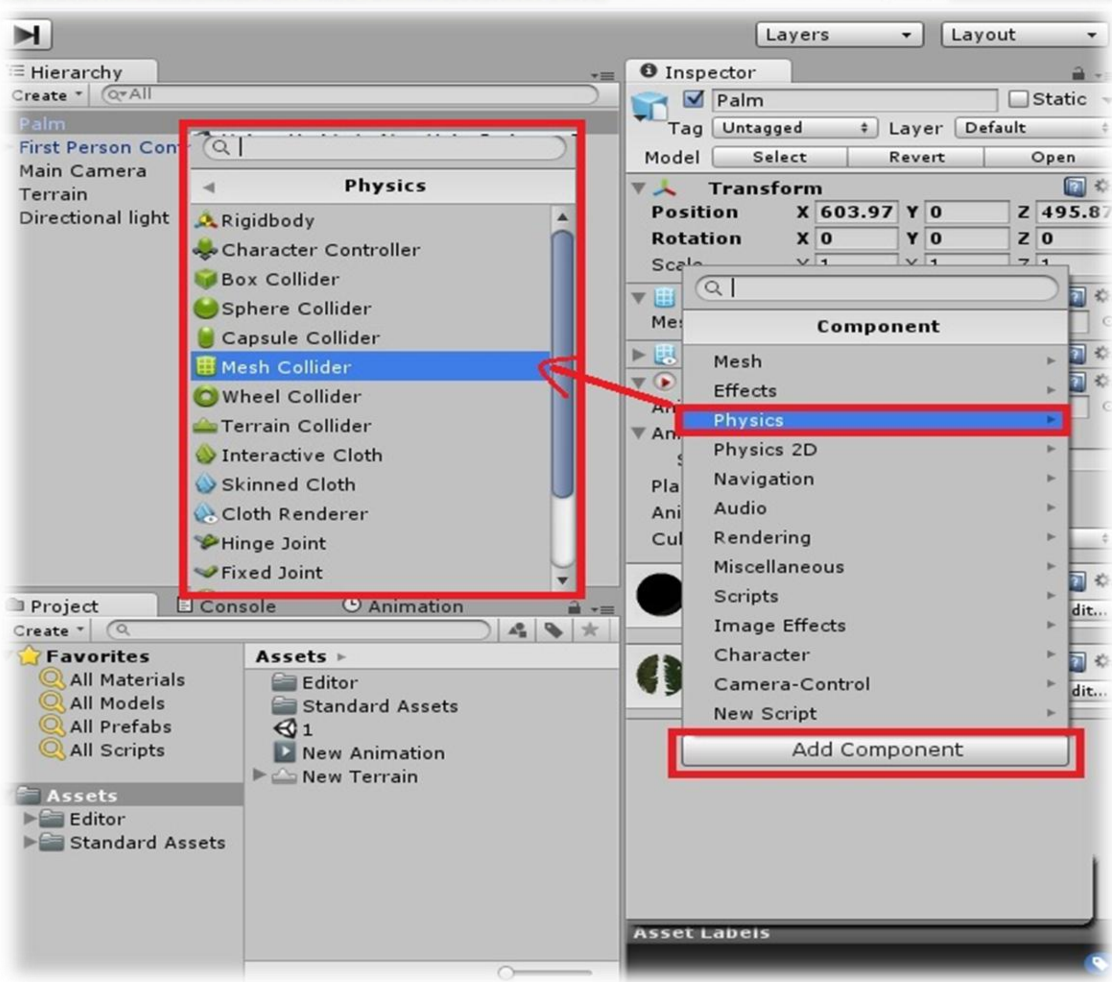


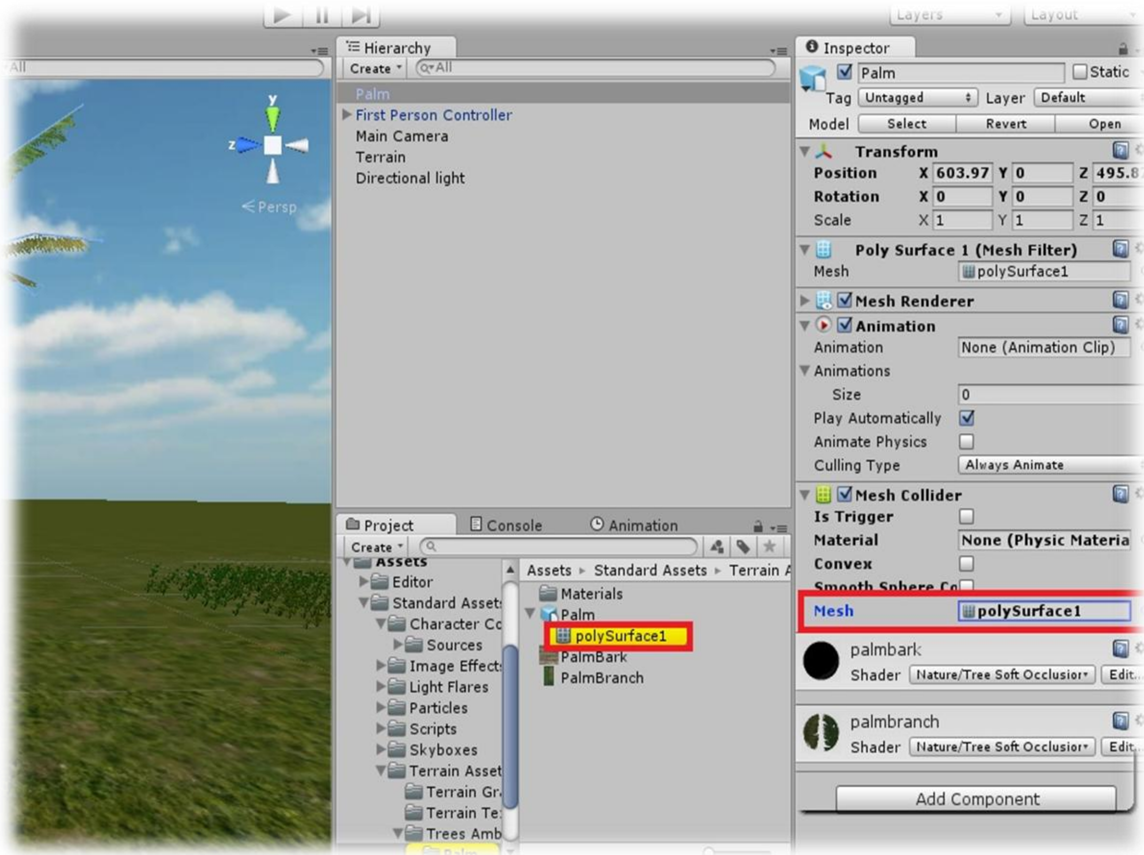
كۆلَیدەر بریتی یە لە شێوەیەكی ڕەنگ سەوز كە وەكو دیوار وایە پارێزگاری لەو تەنەنانە دەكات كە لەناویەتی، بۆ نمونە ئەگەر دارێك كۆلَیدەری نەبێت ئەوا پلەیرەكە ئەتوانێت بەناوی دا بڕوات بەلاَم ئەگەر كۆلَیدەری هەبێت ئەوا ناتوانێت بەناوی دا بڕوات، بەشێوەیەكی گشتی وەكو دیوار وایە، بۆ نمونە لە زۆربەی یاریەكاندا ناتوانیت بە شوێنێكدا بڕۆیت ئەمە بەهۆی ئەم كردارەوە دەكرێت،

وە ئەو تەنانەی كە ئامادەیە لەناو بەرنامەكە وەكو(تۆپ، بۆكس، شێوە كە پسولی...هتد) ئەمانە خۆیان كۆلَیدەریان هەیە بەلاَم ئەگەر مۆدێلێك بێت لە بەرنامە سریدیەكانی ترەوە وەربگیرێت ئەوا دەبێت بە خۆمان بۆی زیاد بكەین ئەویش بە ئاسانترین ڕیگایە، بەم شێوەیە :

زیاد کردنی کۆلێدەر بۆ دارێك:





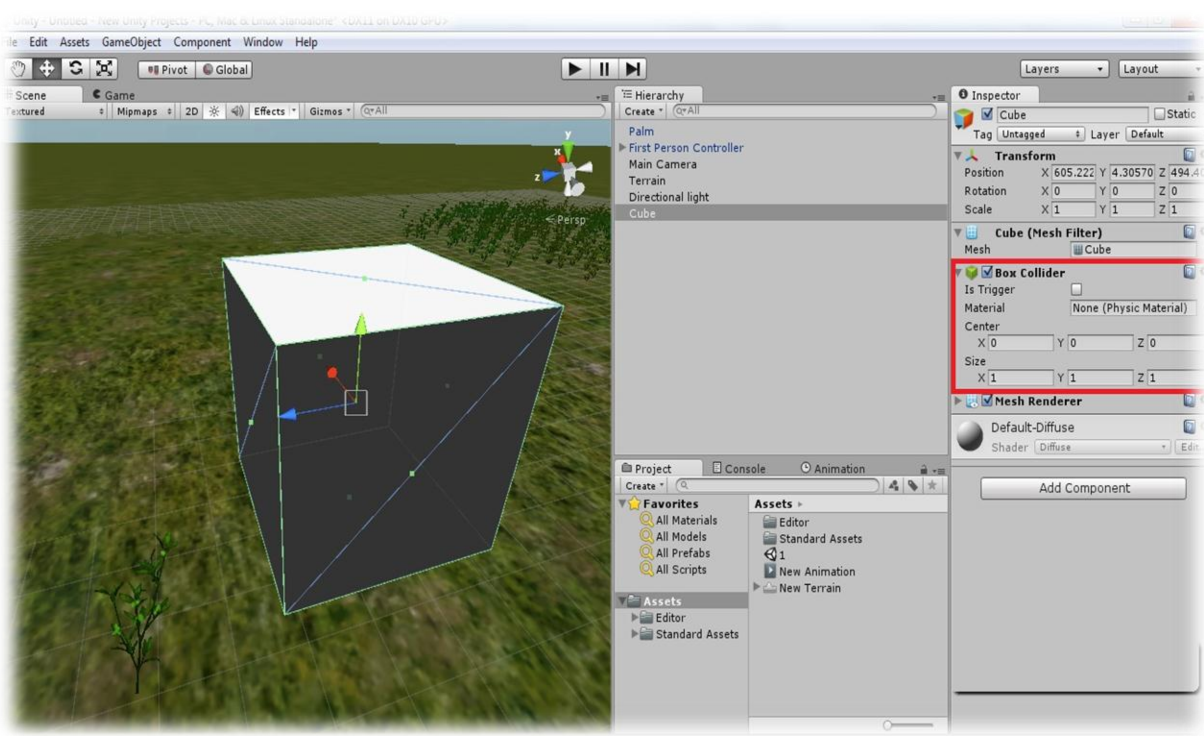


ئەبینین بۆشایەکەی بەرامبەر Mesh پڕبۆتەوە کەواتە دارەکە کۆڵیدەری پێبەخشرا بە پێی شێوەکەی.

وە Is Trigger هۆکارە بۆ بۆ ئەوەی تەنەکان بتوانن بەناوی دابڕۆن.

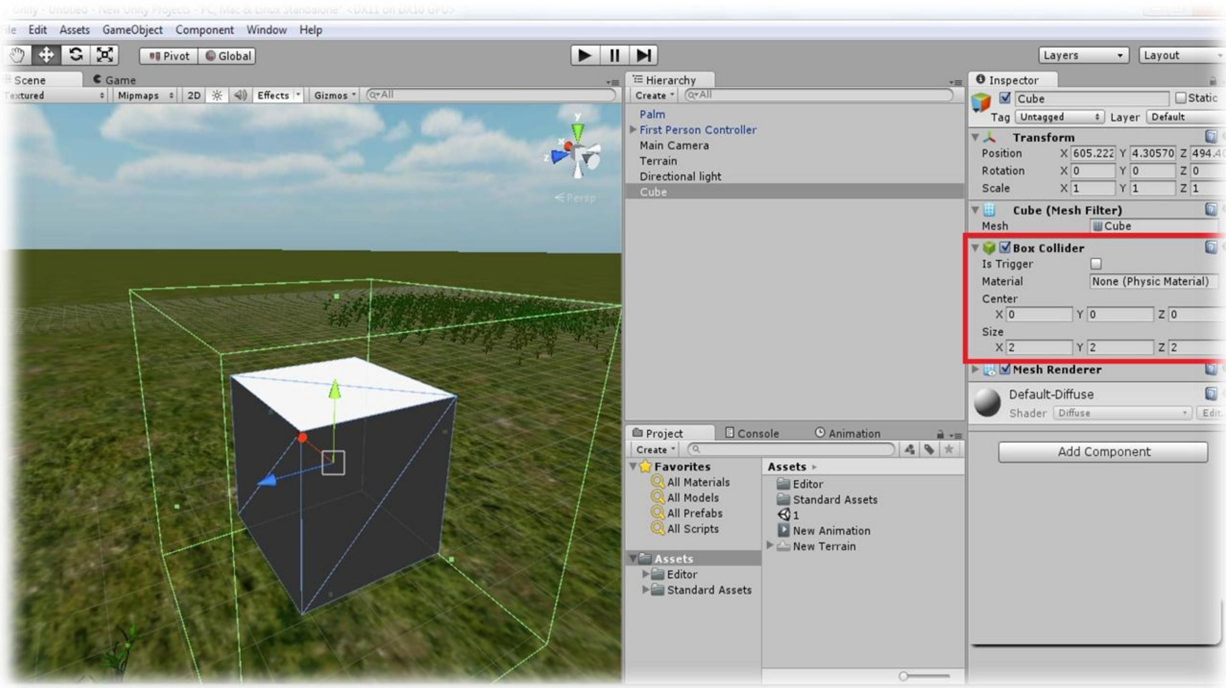
شێوەکانی تری کۆڵیدەر:

بۆکس:



Center که پێکدێت له X,Y,Z که بۆ گۆڕینی شوێنی کۆڵیدەرەکە بەکاردێت

Size بەهەمان شێوە پێکدێت له X,Y,Z بەڵام بۆ قەبارەکەی بەکاردێت واتا گەورەکردن و بچوك کردن.



تێبینی/ له هەموو کۆڵیدەرەکاندا Is Trigger بەرپرسە له بەناوداچوونی تەنەکانی تر

واتا ئەگەر ئەکتیڤ بێت ئەوا تەنەکان ئەتوانن بەناوی دابڕۆن بەڵام ئەگەر ئەکتیڤ نەبێت ئەوا تەنەکان ناتوانن بەناوی دابڕۆن به مەرجێك Rigidbody زیاد کرابێت.

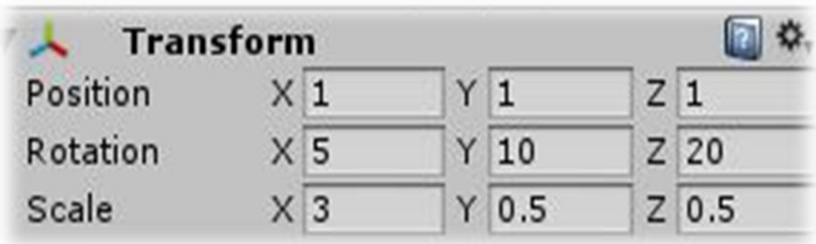
Transform

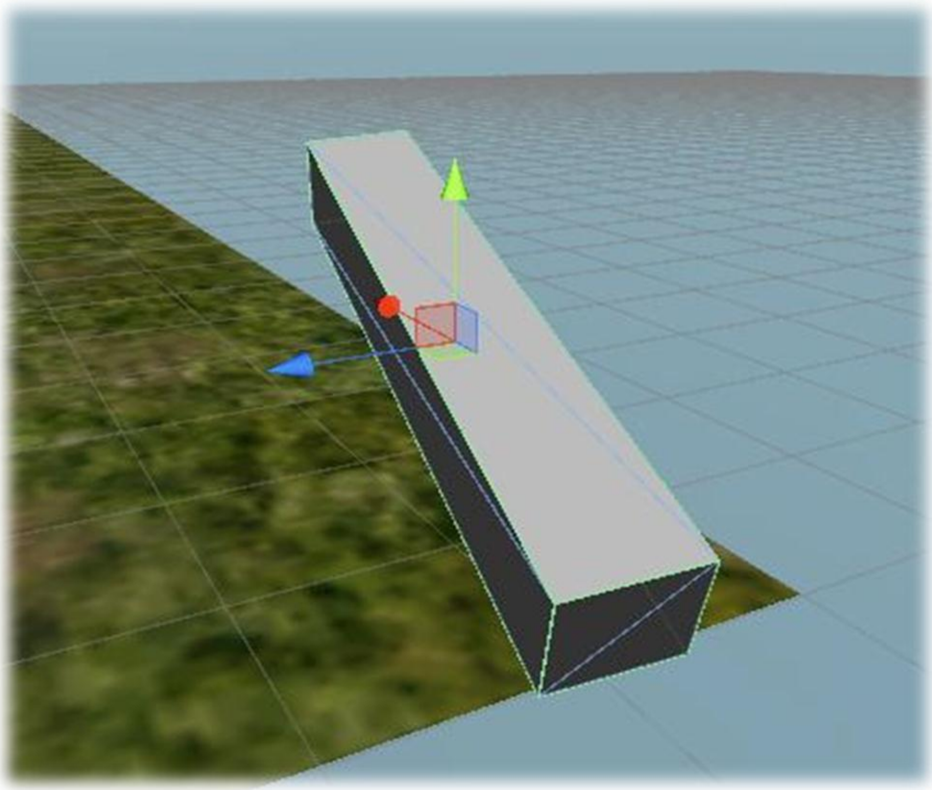
Transform لە سێ لق پێکدێت:

1-Position. واتا شوێنی تەنەکە بە پێی X,Y,Z

2-Rotation. واتا خولانەوەی تەنەکە بە پێی X,Y,Z

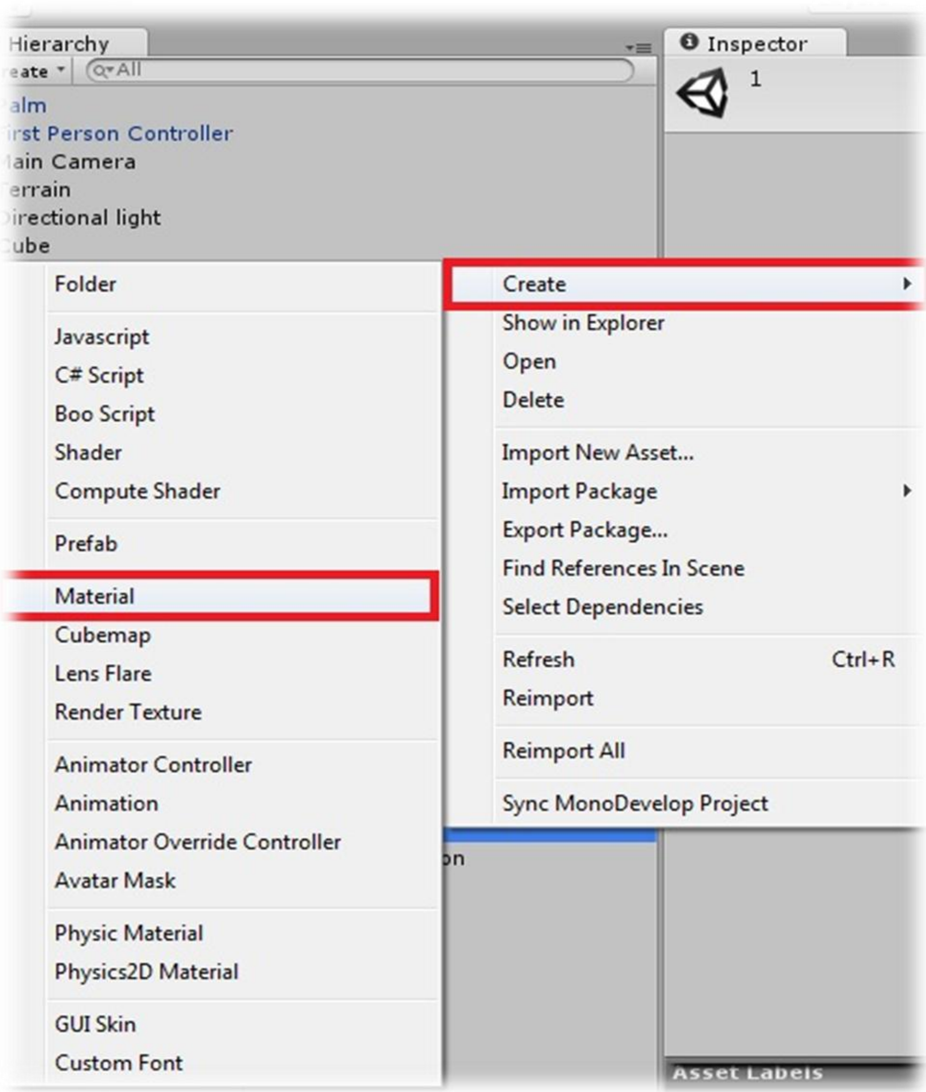
3-Scale. واتا قەبارەی تەنەکە بە پێی X,Y,Z

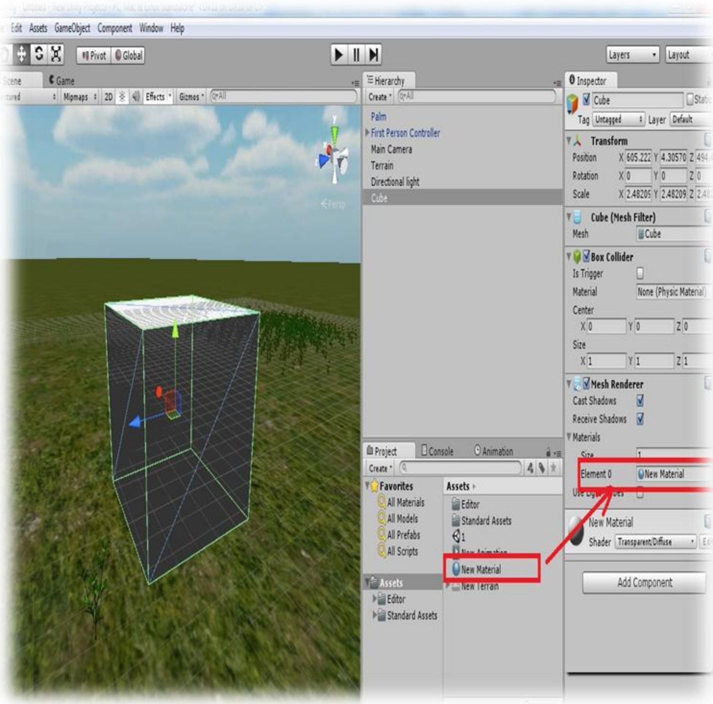


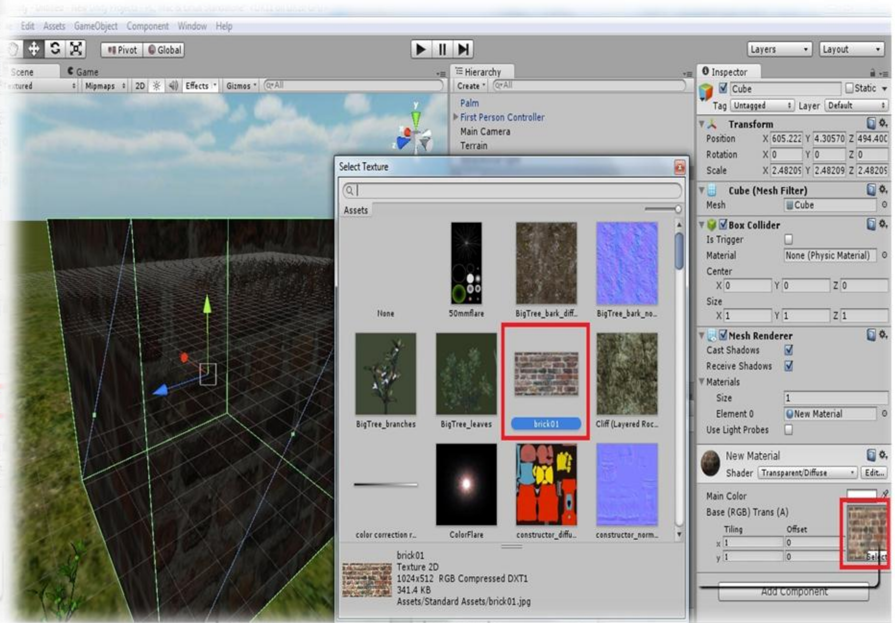


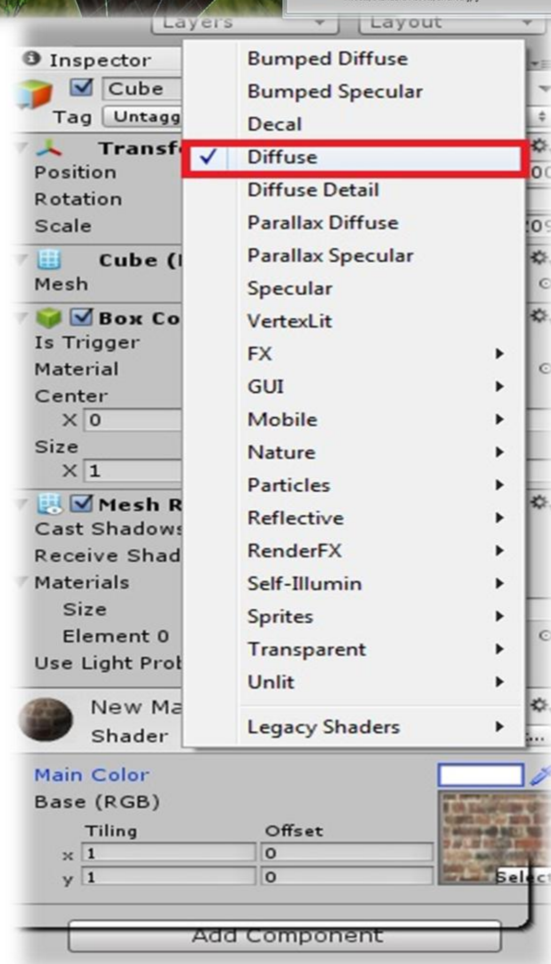
Material And Mesh Renderer

دروست كردنى ماتريالْ:



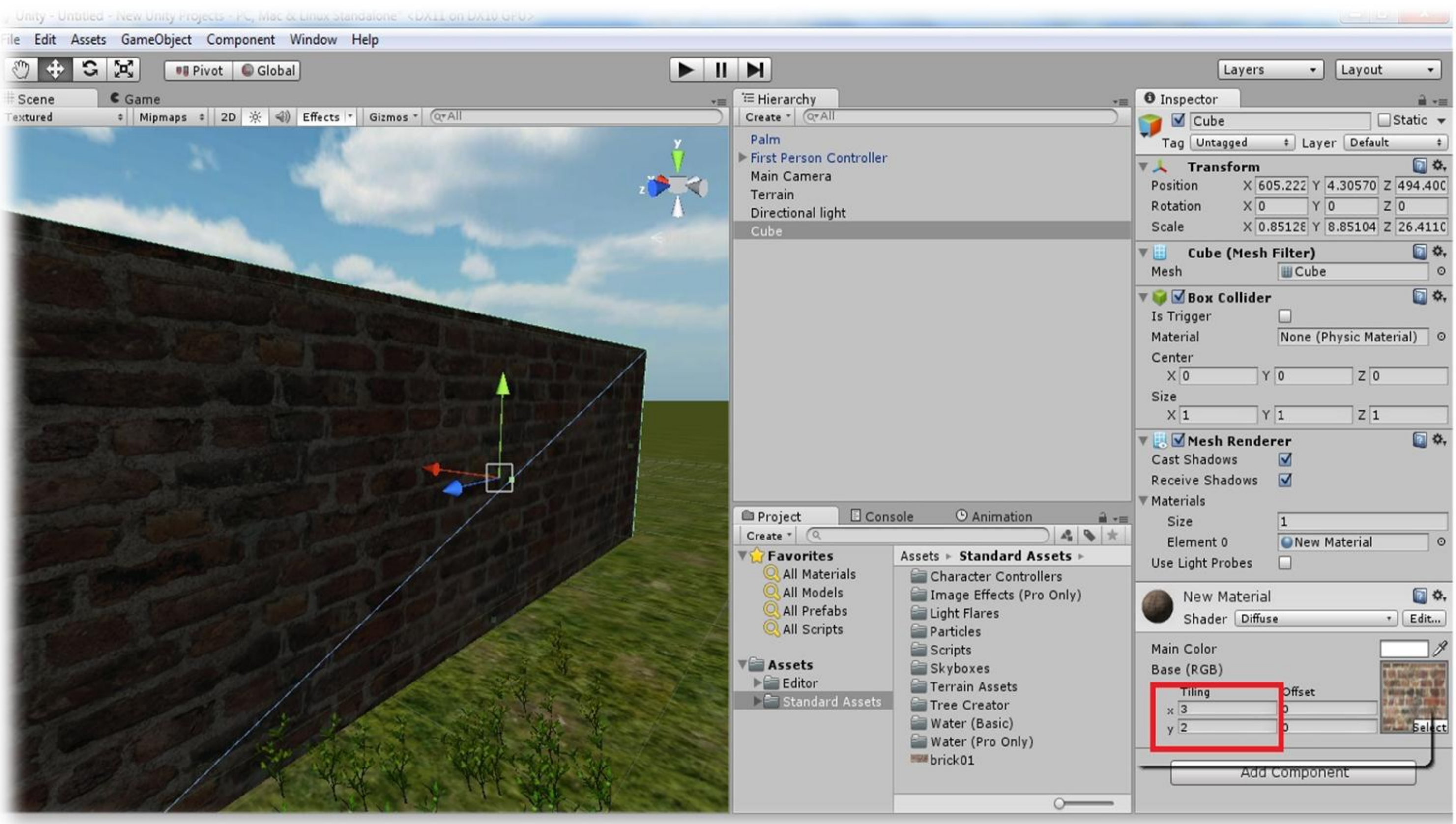




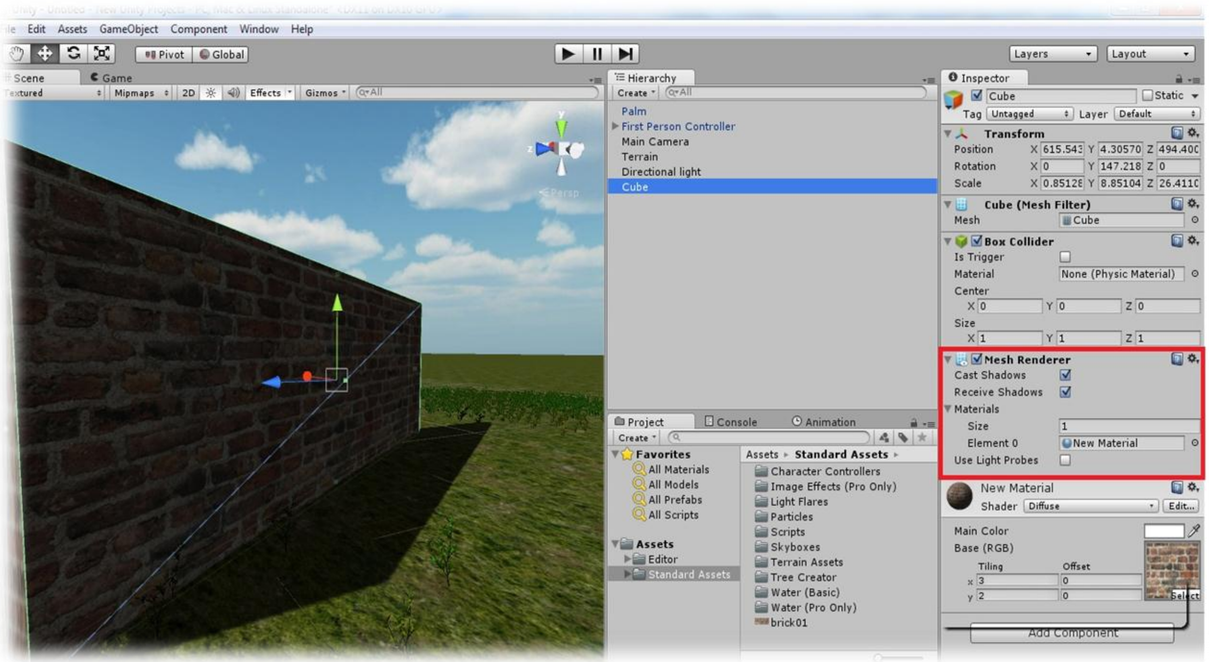

Inspector
Cube
Tag
Position
Rotation
Scale
Mesh
Is Trigger
Material
Center
Size
Cast Shadows
Materials
Size
Element 0
Bumped Diffuse
Bumped Specular
Decal
Diffuse
Diffuse Detail
Parallax Diffuse
Parallax Specular
Specular
VertexLit
FX
GUI
Mobile
Nature
Particles
Reflective
RenderFX
Self-Illumin
Sprites
Transparent
Unlit
Legacy Shaders
Shader
Main Color
Base (RGB)
Tiling
Offset
Add Component

وه ئەگەر بۆکسەکەمان گەورە کرد ئەوا پێویستە ئەم دوو بۆشاییەی تەنیشت X,Y زیاد بکەین

بۆ ئەوەی تێکستۆرەکە بچوك ببێتەوە، بەم شێوەیە :



Mesh Renderer:-



ئەگەر ئەکتیڤ بێت ئەوا وێنەی بۆکسەکە دەردەکەوێت بەلاَم ئەگەر ئەکتیڤ نەبێت ئەوا وێنەکە دەرناکەوێت،

وە Cast Shadow بۆ هێنان و لابردنی سێبەرەکەی بەکاردێت.

Tag And Layer

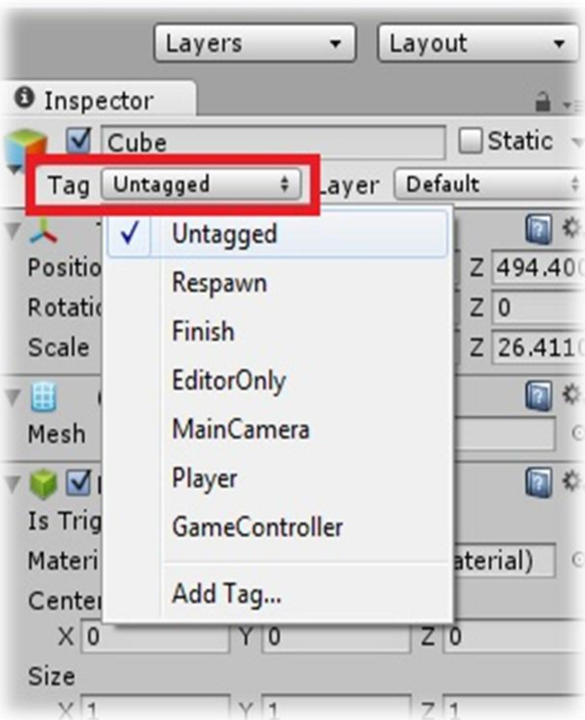
تاگ و لایەر

Tag

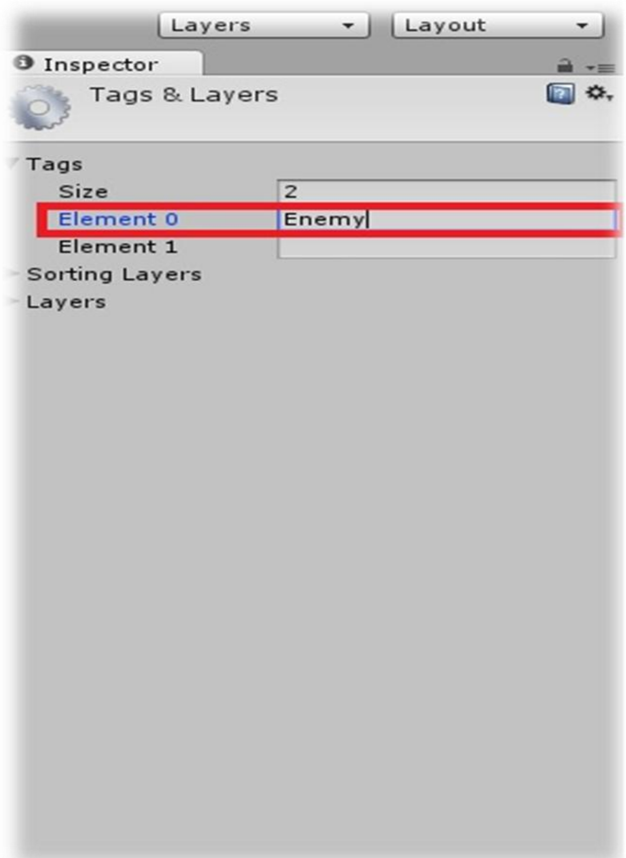
وەکو ناونیشان وایە بۆ تەنەکان بەکاردێت،بۆنمونە من دەمەوێت هەرچ تەنێك كە تاگی Playerە

ئەوا نەمێنێت لەناو یاریەکەدا گرنگی تاگ لەمە دایە.

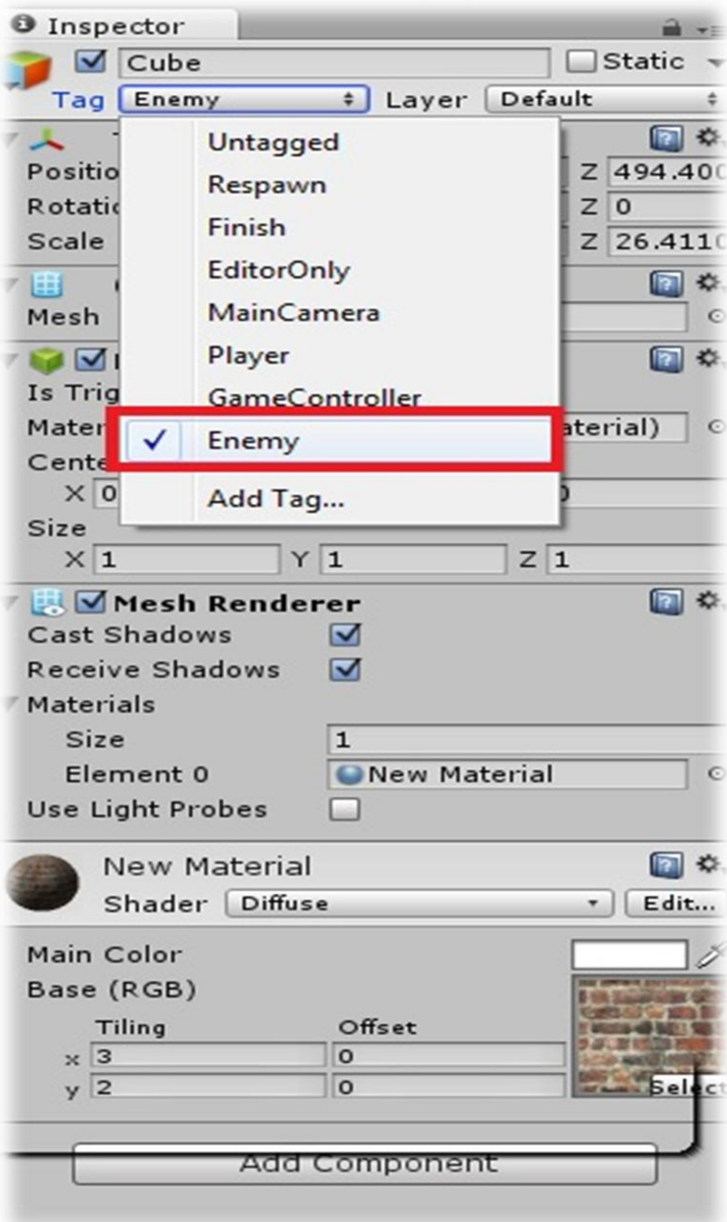
وە لە Add tagدا دەتوانین بە ئارەزووی خۆمان تاگ ئادد بکەین.



ئادد کردنی تاگێك:

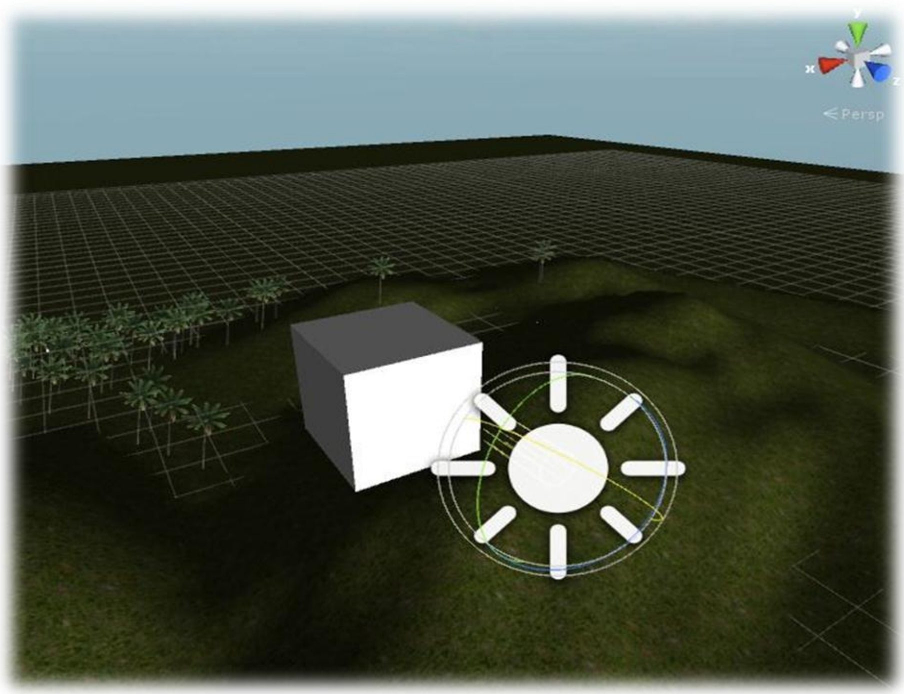


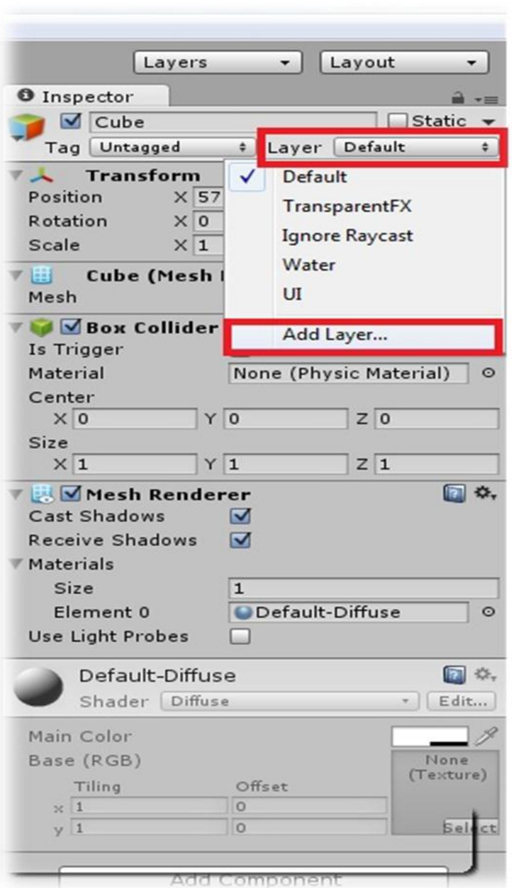
جێگیر کردنی تاگەکە لەسەر تەنەکە



Layer

ئەمەشیان وەکو ناوونیشان وایە بەڵام جیاوازە لەگەڵ تاگ بۆ نمونە من دەمەوێت ڕووناکیەك دابنێم بەڵام کار نەکاتە سەر تەنێك واتە ڕووناکیەکە بەناوی دابروات و سێبەری بۆ دروست نەکات، وە بۆ زۆر شتی تریش بەکاردێت.



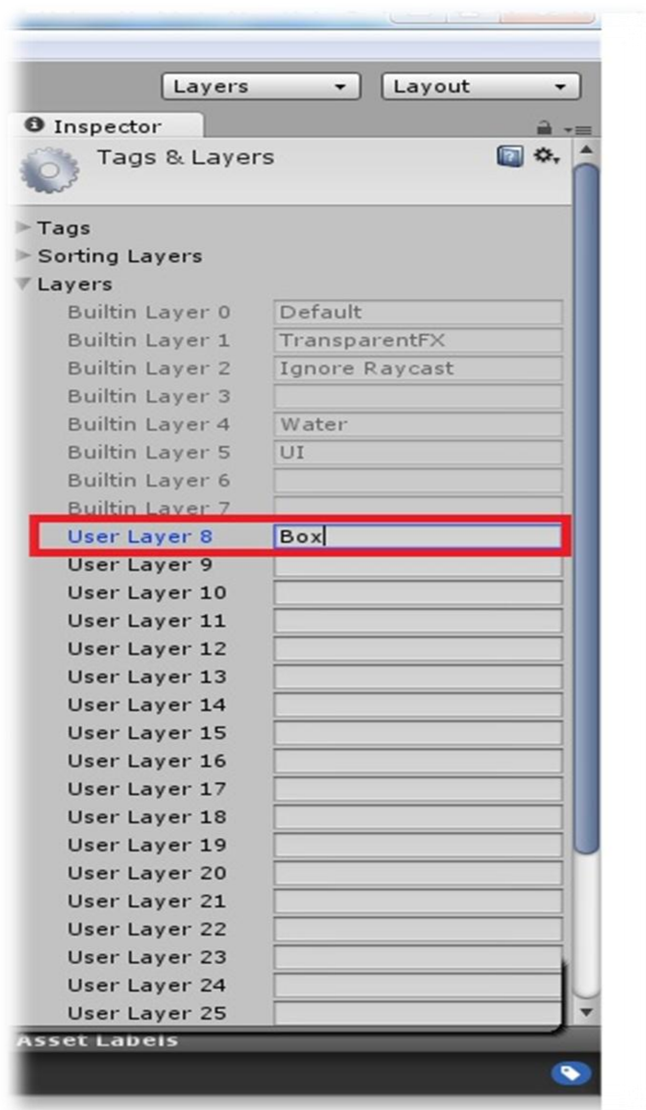


ئەگەر بمانەوێت ئەم ڕووناکیە کار لەم بۆکسە نەکات ئەوا

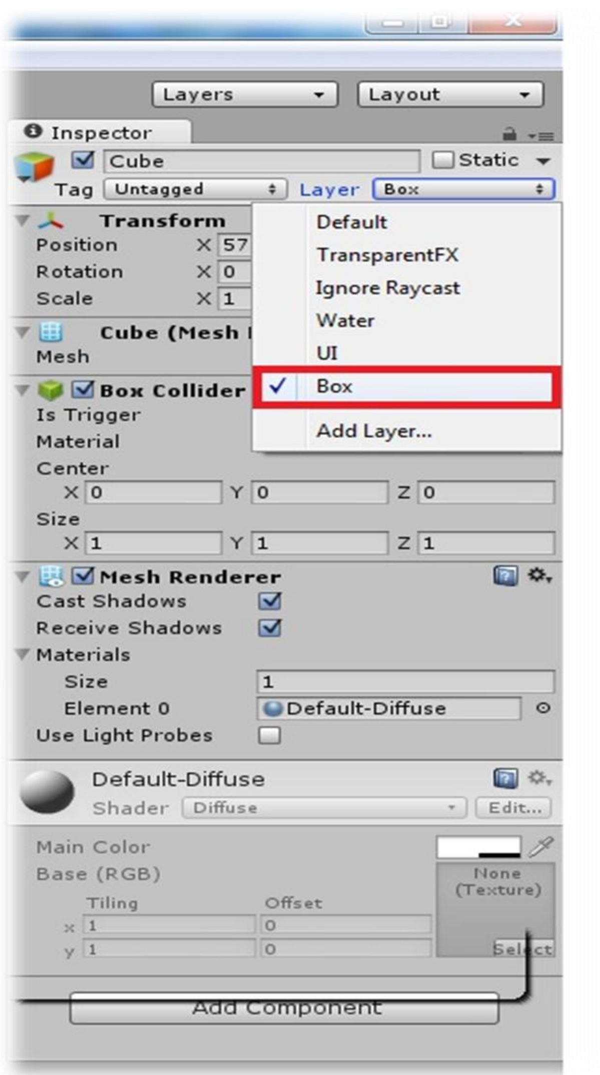
بۆکسەکە سلێکت دەکەین و کلیك لەسەر Default

دواتر Add Layer

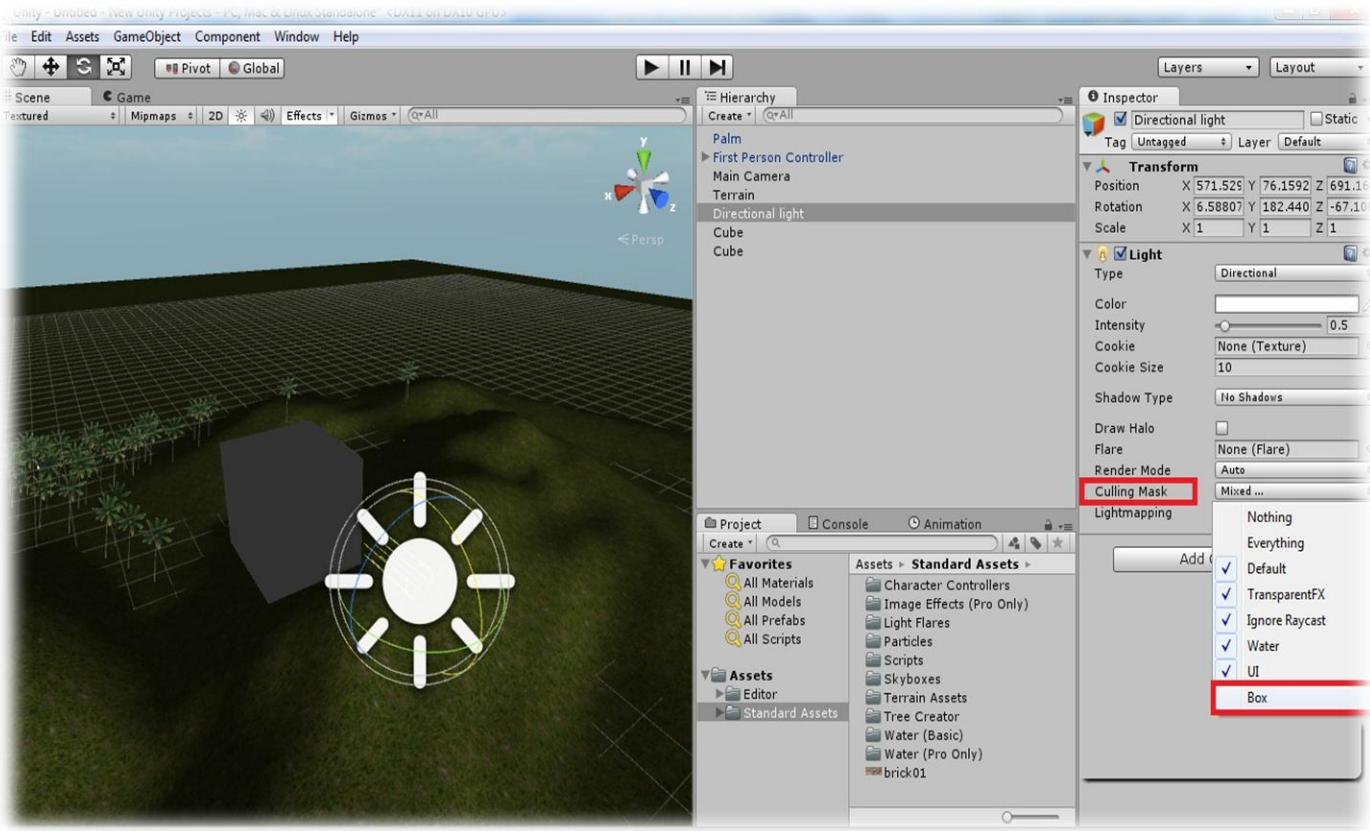
پاشان لەیەکێك لە بۆشاییەکان ناوێك بۆ لایەرەکە دەنوسین،



پاش ئەوەی ناوی لایەرەکەمان نووسی بۆکسەکە سلێکت دەکەین و لایەرەکەی لەسەر جێگیر دەکەین.



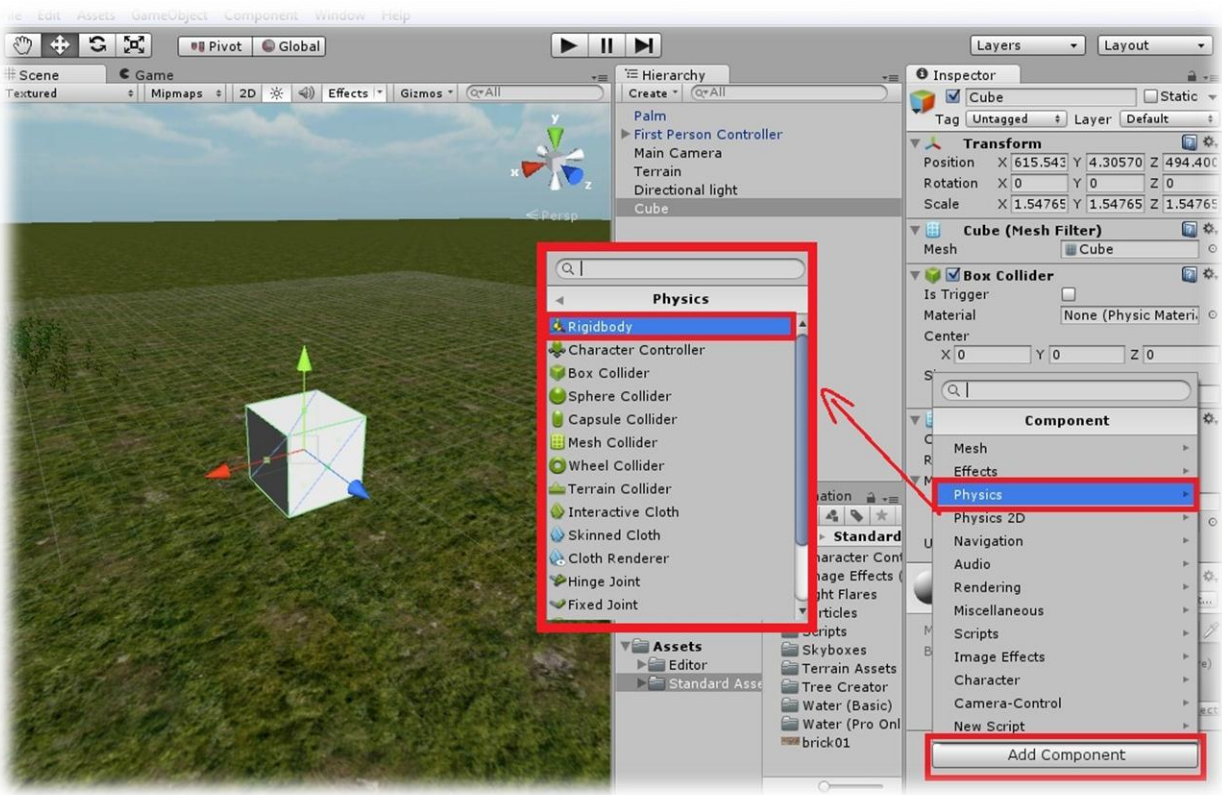
پاشان ڕووناكیەكە سلێكت دەكەین و بەم شێوەیە ڕووناكیەكە لەسەر بۆكسەكە لادەدەین:

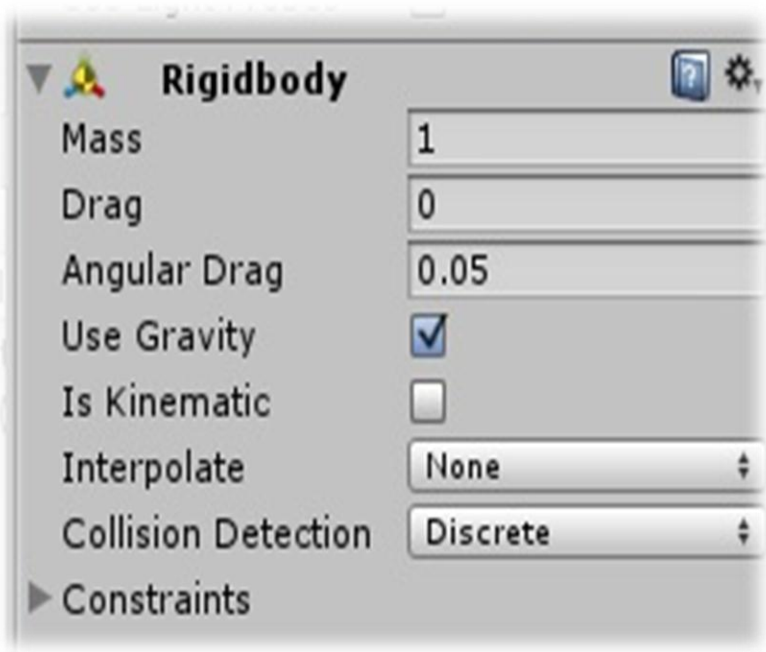


Rigid Body

ئەم فرمانە وا لە تەنەکە دەکات کە هێزی کێش کردنی زەوی کاری تێبکات،بۆنمونە لە زۆربەی یاریەکاندا سەیارەیەك یان هەرشتێك کە تۆزێك بڵند ئەبێت دەکەوێتەوە سەر زەوی، ئەمە بەهۆی ئەم کردارەوە دەبێت.

ئادد کردنی Rigidbody بۆ تەنێك:





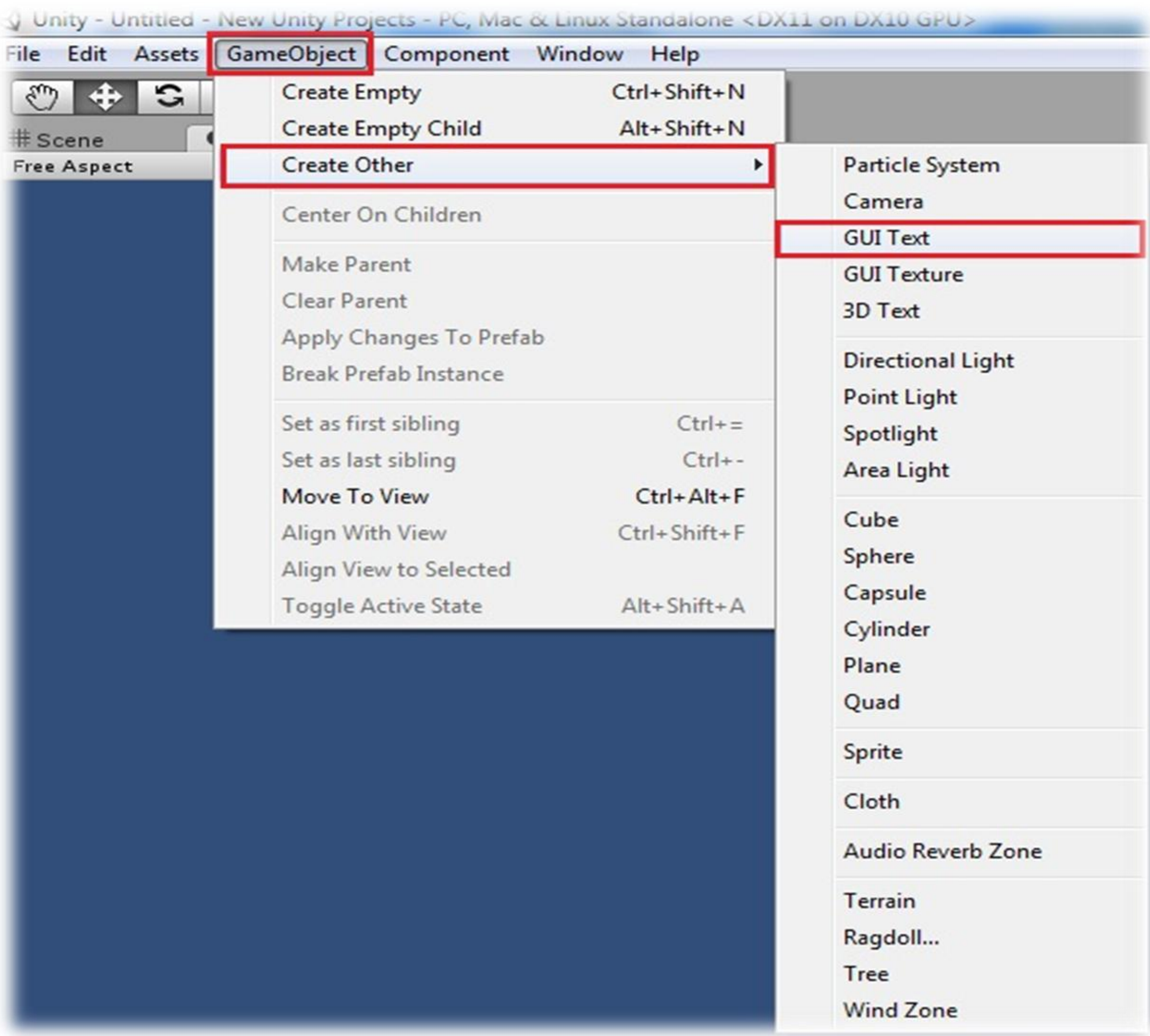
Mass :- کێشی تەنەکە

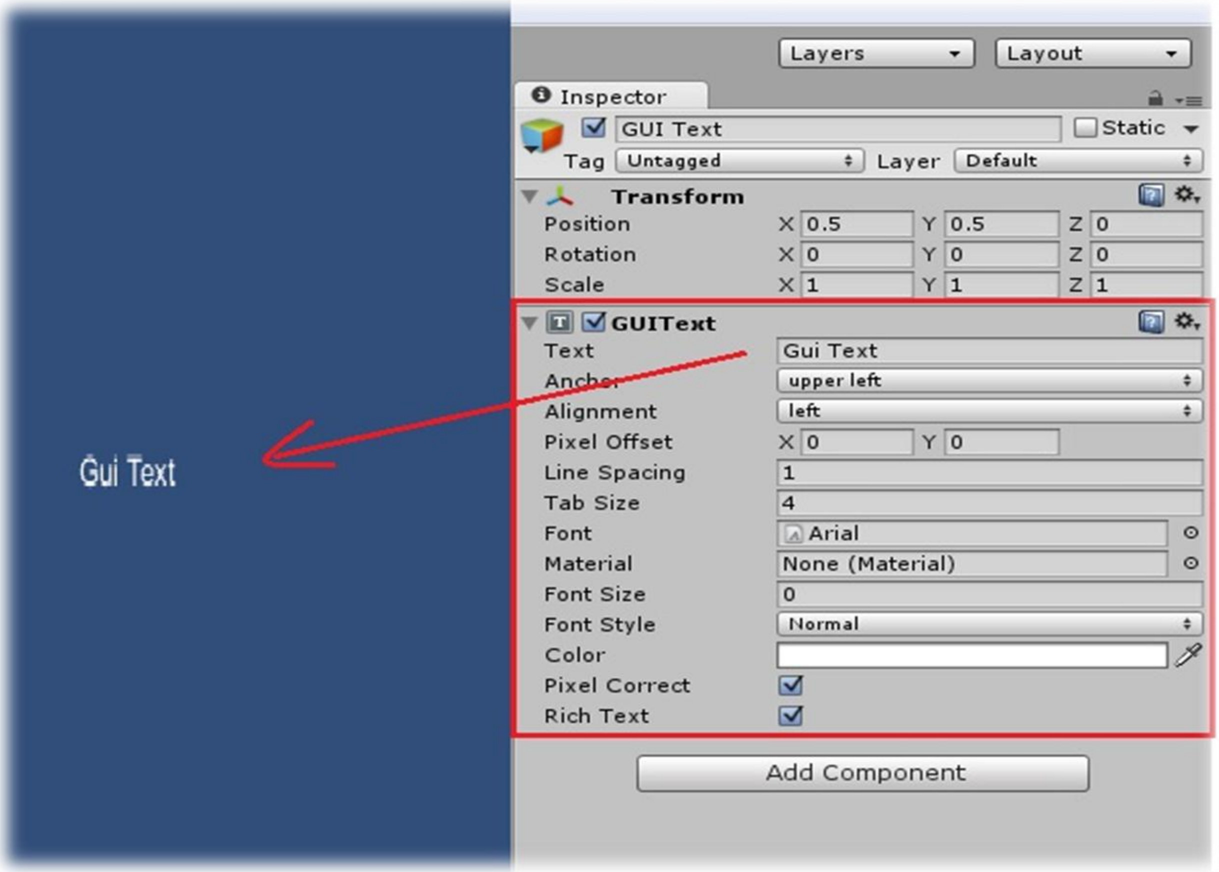
Drag :- بە زیاد کردنی، جووڵەی تەنەکە خاو دەبێتەوە .

Use Gravity :- واتا بەکارهێنانی هێزی کێشکردنی زەوی بۆ تەنەکە.

GUI Text And GUI Texture

بۆ دروست کردنی تێکستێك:-





Text :- ناوی تێکستەکە.

Pixle Offset :- بۆ گۆڕینی شوێنی تێکستەکە تەنها بە ئاراستەی X,Y.

Font :- جۆری فۆنت.

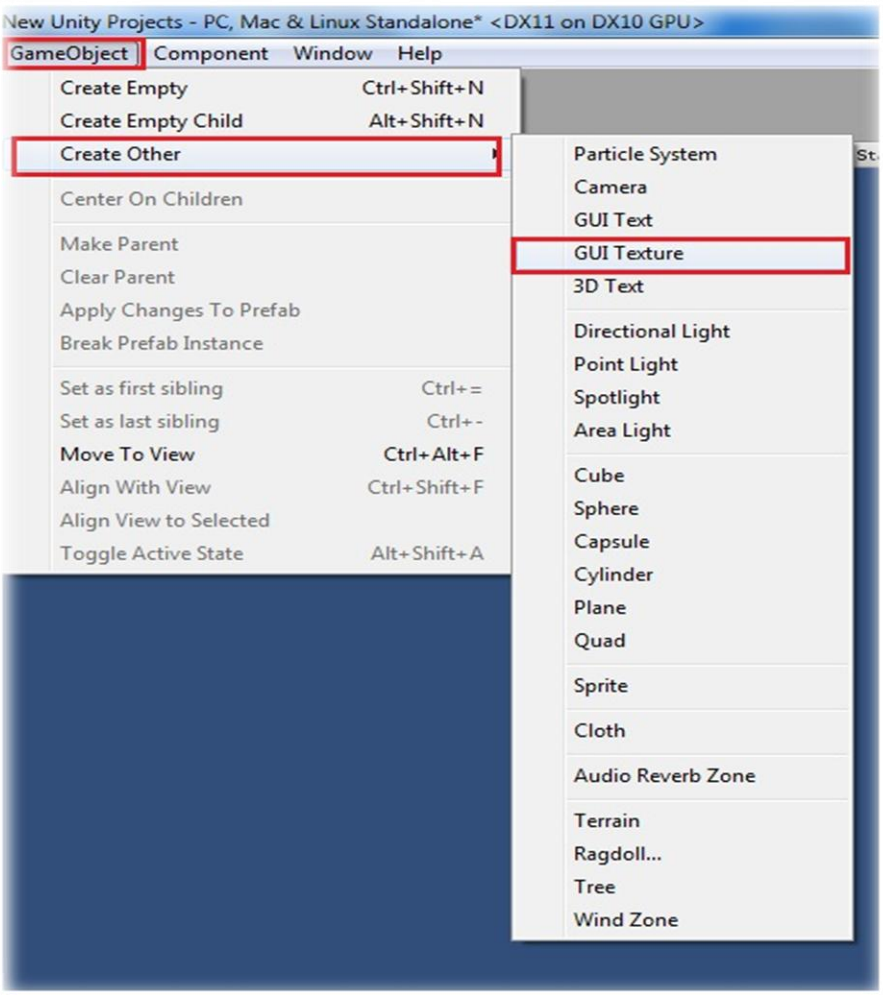
Font Size : قەبارەی تێکستەکە.

Color :- ڕەنگی تێکستەکە.

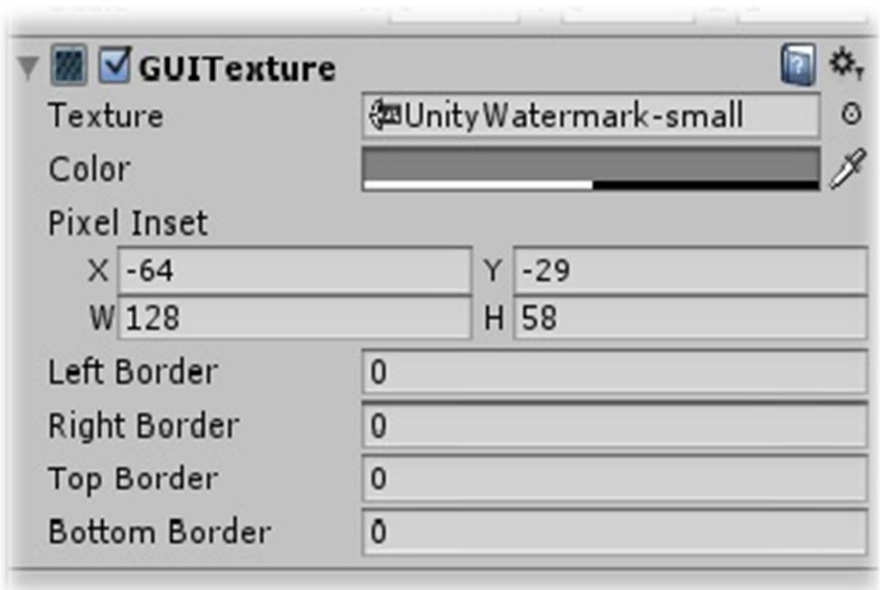


GUI Texture:-

دروست کردنی تێکستۆر:





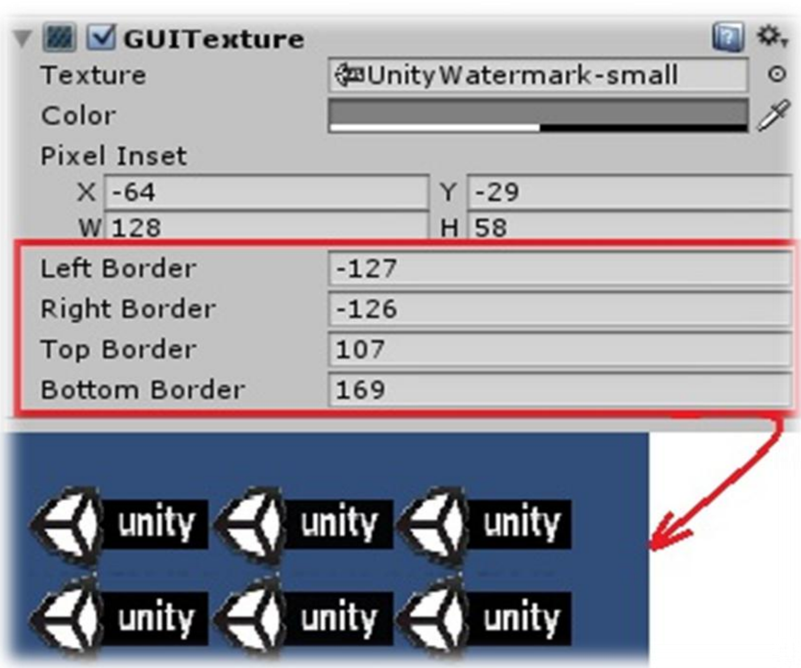


Texture :- بۆ دانانی تێکستۆر.

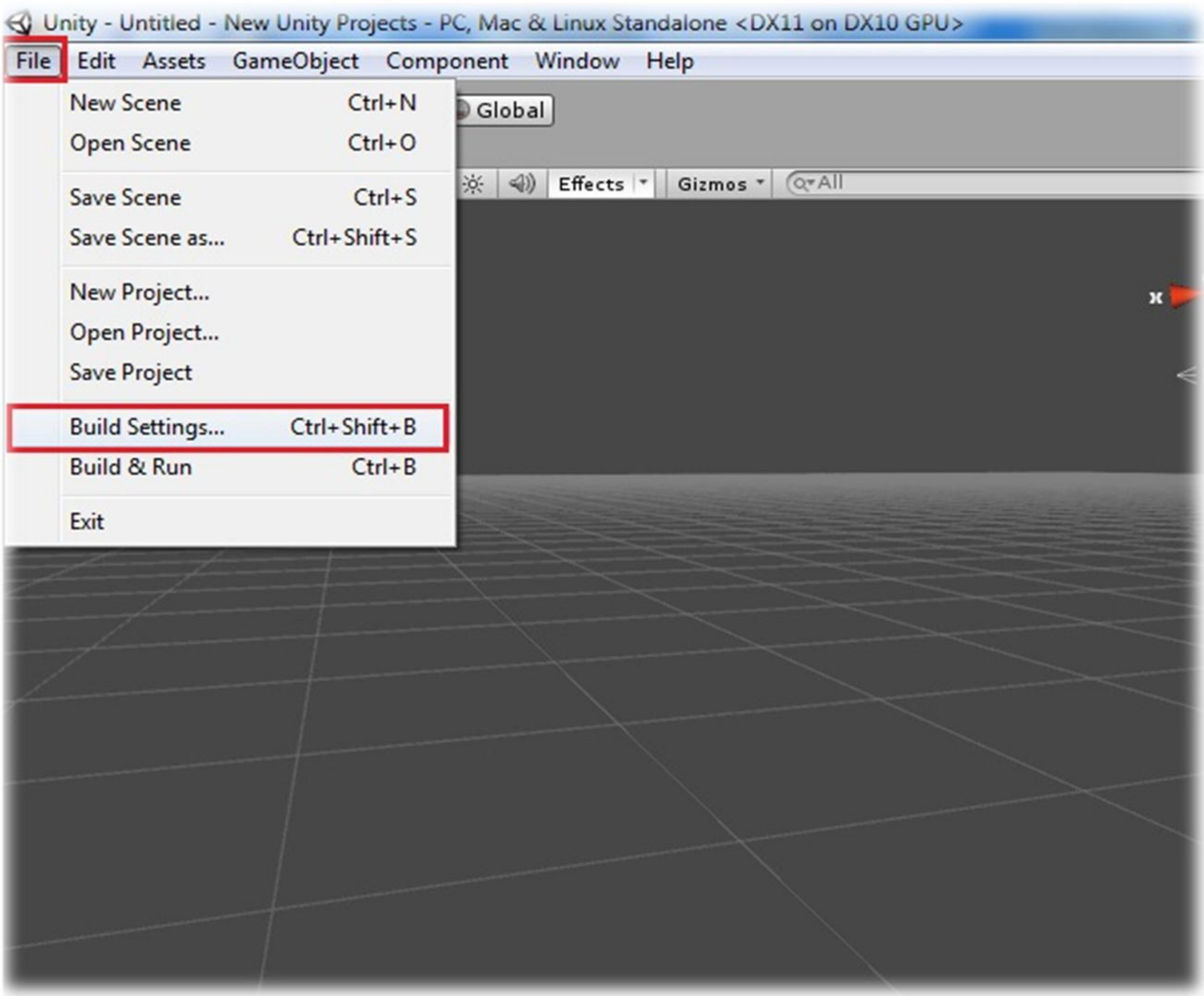
Color :- ڕەنگی تێکستۆرەکە.

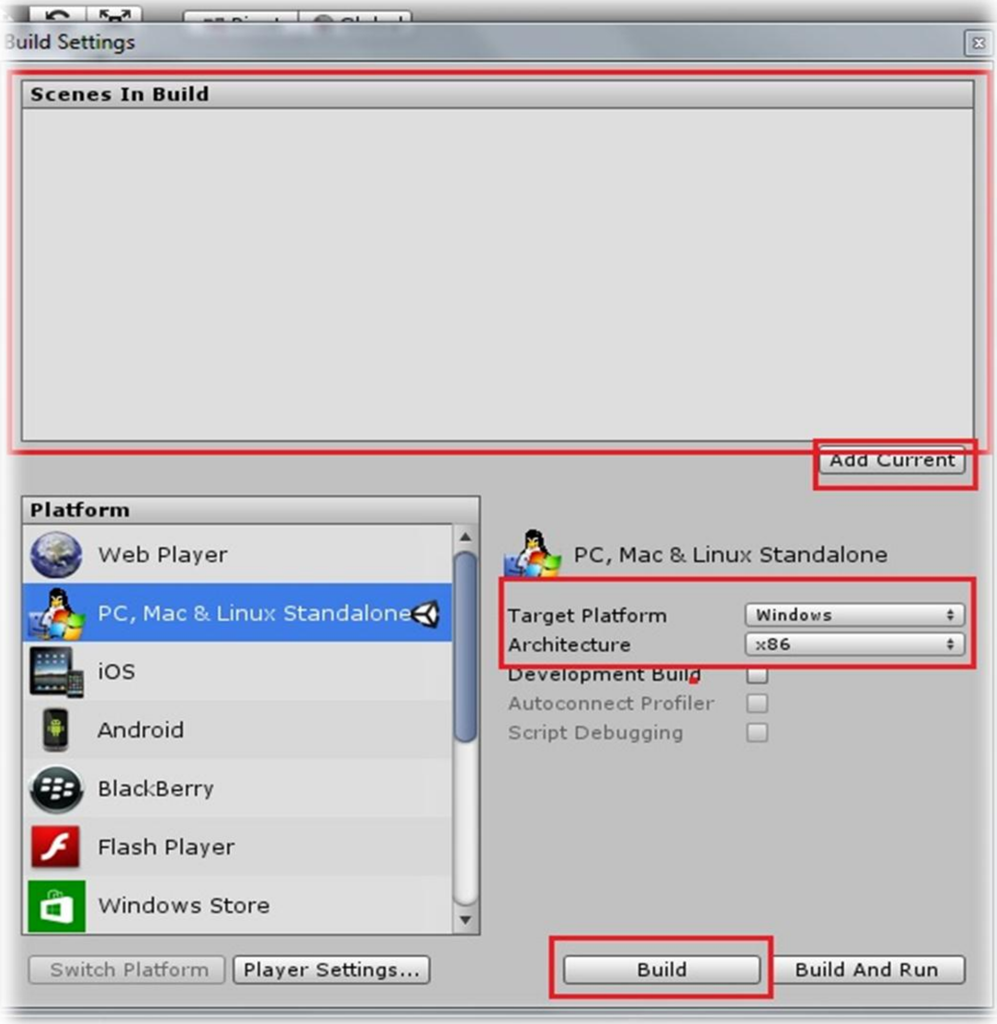
Pixel Inset :- X,Y شوێنی تێکستۆرەکە وە W,H بەرزی و پانی تێکستۆرەکە.

وە ئەوانی تر بەکاردێت بۆ دروستکردنەوەی هەمان تێکستۆر لە تەنیشت و خوار یەکترەوە بەم شێوەیە :



Build To Application (exe)





Scene In Build:- ئەم پە نجەرەیە ئەو سکینانە پیشان دەدات کە ئادد کراون

وە ئەو سکینەی کە دەمانەوێت بیکەین بە ئە پڵیکەیشن ئەبێت ئاددی بکەین بۆ ئەم پە نجەرەیە .

Add Current :- بەکاردێت بۆ هێنانی سکین(لێڤڵ).بە مەرجێك سکینەکە کرابێتەوە.

Target Platform :- جۆری ئە پڵیکەیشنەکەیە ویندۆز، ماك، لینۆکس.

Architecture :- جۆری بایت.

Build :- بۆ دروست کردنی ئە پڵیکەیشنەکە.

سکرێپت Script

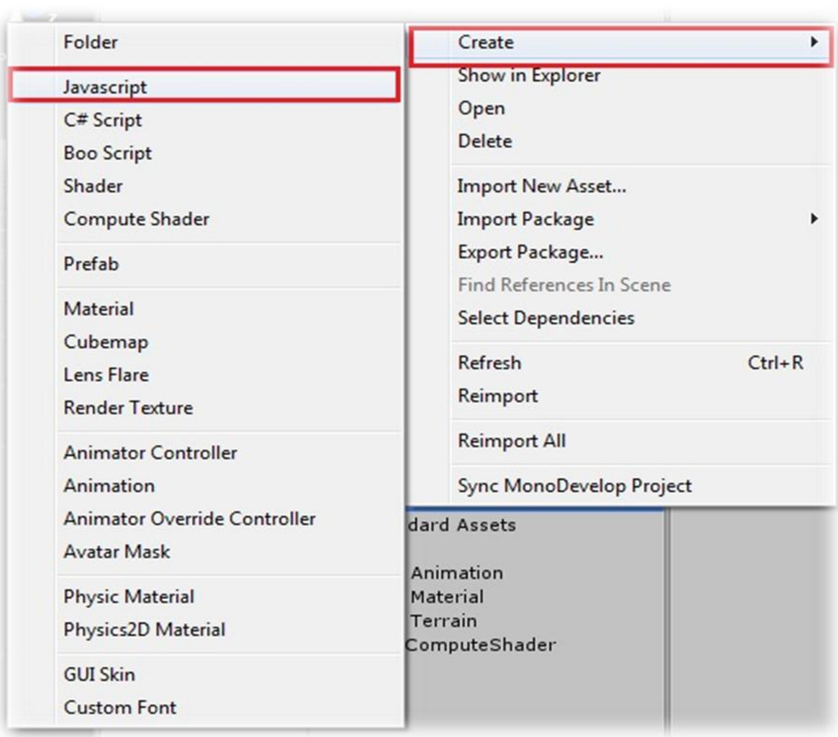
سکرێپت بریتی یە لە زمانی پرۆگرامینگ کە بەشێوەی هێماو ووشە دەنوسرێت، وە پەیوەندییە بیرکاریی و فیزیاییەکان دەگرێتە خۆ.

لە یونیتی دا چەند جۆرێك سکرێپت هەیە وەکو :

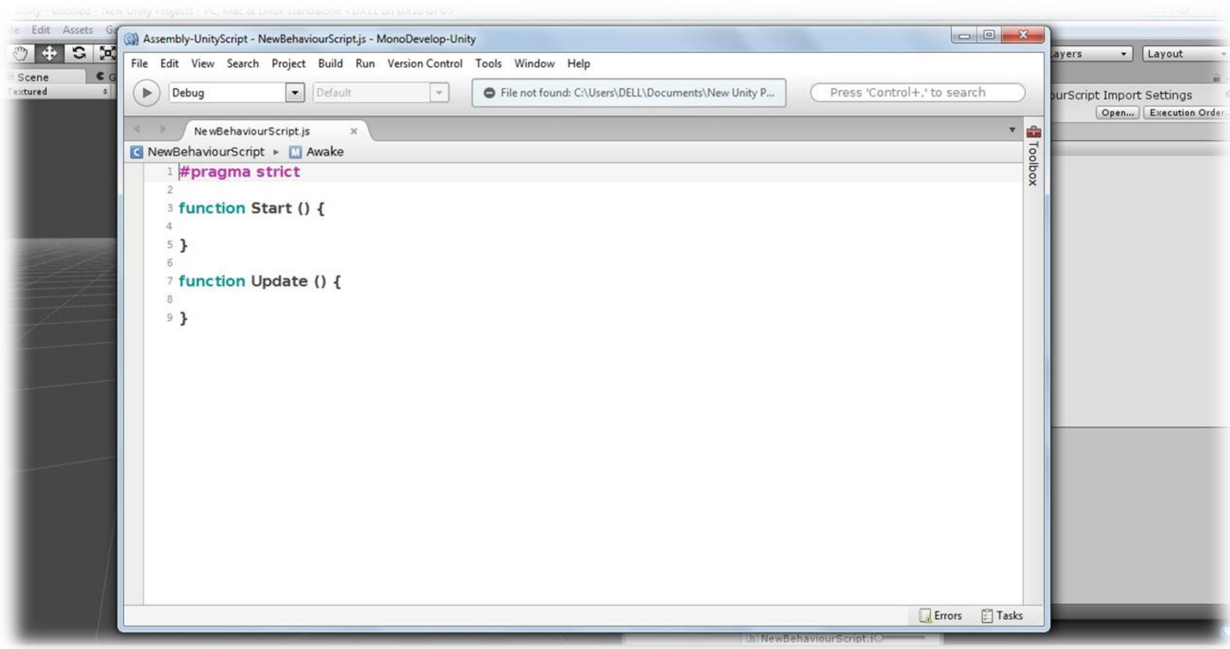
Java , C# , Boo , Shader , Compute Shader

زیاتر جاڤا و سی شارپ گرنگن بۆ یاری وە ئەوانی تر بۆ مەرام و مەبەستێکی تر وەکو ئیفێکت بەکاردێت، بێجگە لە Boo کە وەکو جاڤا و سی شارپە بەلاّم زۆر گرنگ نیە.

دروستکردنی سکرێپتێکی جاڤا :-



پاشان بۆ کردنەوەی دەبڵ کلیکی لەسەر دەکەین:



ئەبینین دوو فرمانی سەرەکی ئامادەیە لەناو سکریپتەکە

Function Start ئەم فرمانە تەنها یەکجار کارەکانی دەکات کاتێك کە ڕێندەر دەکرێت

Function Update ئەمەیان هەمیشە کارەکان جێبەجێ دەکات

لە نێوان دوو کەوانەکاندا کارەکان دەنووسرێت.

مەرجی فرمانەکان دەبێت بەم شێوەیەبێت:

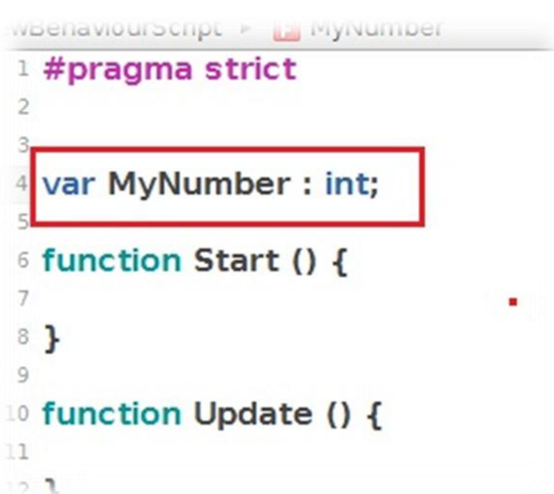


وه بۆ نووسینی فرمانێك به ئارەزووی خۆمان، بەم شێوەیە :



var:-

ئەم وشەیە بەکاردێت بۆ دروست کردنی ئاما نجەکا نمان بۆ نمونە ئەنوسین:



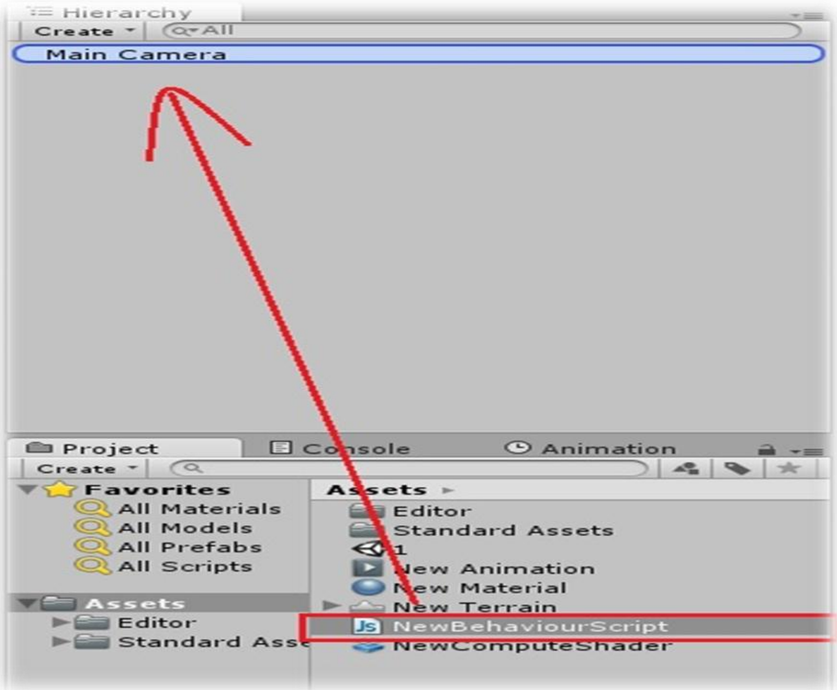
واتا دروست کردنی بەهایەك بەناوی MyNumber

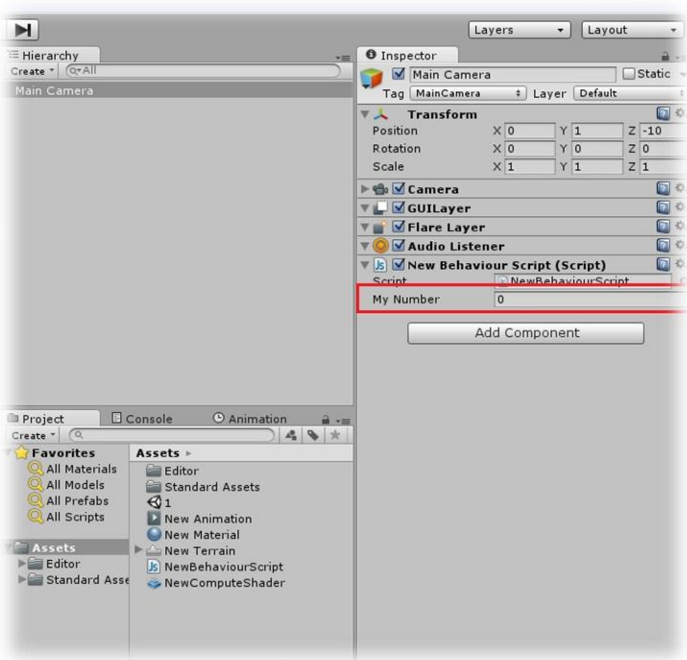
كه پێکدێت له هەموو ژمارە ڕاستیەکان.

پاشان سکرێپتەکە سەیڤ دەکەین بە داگرتنی Ctrl + S

دواتر سکرێپتەکە ئادد دەکەین بۆ ئۆبجێکتێك بە

ڕاکێشانی سکرێپتەکە بۆ سەر ئۆبجێکتەکە بەم شێوەیە :





له په نجه‌ره‌ی Inspectorادا ده‌بینین

که ئه‌و ناو و به‌هایه‌ی که نوسیمان به‌ده‌ر که‌وتووه

که ژماره‌یه وه ناوه‌که‌شی MyNumberه.

یاسا :

var Name : Objects;

ئه‌بێت به‌م شێوه‌یه بێت وه نابێت ناوه‌که یه‌که‌م پیتی ژماره بێت یان داش له نێوان پیته‌کانی دا هه‌بێت.

تێبینی : وشه‌ی Objects ته‌نها بۆ پیشاندانی یاساکه دامانناوه ئه‌گینا هیچ نیه.

int   ژماره سالب و مووجەبەکان دەگرێتەوە بێ پۆینت

float ژماره سالب و مووجەبەکان دەگرێتەوە بە پۆینت

String   تەنها بۆ نووسینە

boolean (true,false) تەنها بۆ ڕاست و چەوتە

ئەم ووشانە سمۆڵ و کە پیتەڵیان هەر ئاوایە و بەم شێوەیە دەنووسرێن.

ئەتوانین ئەم شێوازانە بەکاربێنین:

```
var Num : int = 5;

var Num2 : float = 5.9;

var Num3 : String = “MyName”;

var Num4 : Boolean = false;
```

رستەی مەرجی if :

بریتی یە لە مەرجێك کە ئەگەر مەرجەکە جێبەجێ بوو ئەوا کاریکی تر ئە نجام بدرێت،

بەم شێوەیە :

```
var Num1 : int = 5;
var Num2 : float = 5.9;
var Num3 : String = "MyName";
var Num4 : boolean = false;


function Start () {

}

function Update () {

 if(Num1 <= 5)    مەرج
 {
   Num4 = true;
 }
 if(Num1 >= 5)
 {
    Num4 = false;
 }

}
```

لەم وێنەیەدا

ئەگەر Num1 بچوکتر و یەکسان بێت بە 5 ئەوا

Num4 ئەبێتە true

بەلاّم ئەگەر گەورەترو یەکسان بێت بە 5 ئەوا

ئەبێتە false .

وە ئەتوانین مەرج بۆ کیبۆرد یان ماوس دابنێین

بۆ نمونە ئەگەر بمانەوێت بە داگرتنی کلیکی لای چەپ ئە پلیکەیشنەکە دا بخرێت. بەم شێوەیە :

```
If(Input.GetButtonDown (“Fire1”) )
 {
Application.Quit();
 }
```

وە بۆ کیبۆرد بەم شێوەیەیە :

```
If(Input.GetKey (KeyCode.A))
```

واتا داگرتنی A لەسەر کیبۆرد.

GUI

Button, Label, And Rects

رێکت : پێکدێت لە چوار بەش کە بریتی X, Y, W, H واتە تەوەرەی ئاسۆیی و ستونی و پانی و بەرزی.

زیاتر فێربە لەرێگای ئەم لینکەوە:

https://www.youtube.com/watch?v=d7rjDvev4Eo

How To Make FPS

چۆنیەتی دروست کردنی یاری

دروست کردنی یاری هەنگاو بە هەنگاو بە ئاسانترین شێوە:

Part1 : https://www.youtube.com/watch?v=LuZja2iX0vk

Part2 : https://www.youtube.com/watch?v=9ZyExNpXcvc

Part3 : https://www.youtube.com/watch?v=Pr8mAfqZxPQ

Part4 : https://www.youtube.com/watch?v=8IbMiH5kI1Q

Part5 : https://www.youtube.com/watch?v=7A4yzJG3i5o

Part6 : https://www.youtube.com/watch?v=pT-a6lVoWaY

THE END

ئاماده كردنی : ئاری اسماعیل.

BY ARE DEVELOPER

2015
MY GAME



تێبینی: هەركەسێك شارەزایی لە بواری سریی دی و مۆدێل و ئەنیمەیشن هەیە دەتوانێت كارم لەگەڵ بكات بێبەرامبەر لە دروست كردنی یارییەكی بەهێز!

ئەتوانی پەیوەندیم پێوە بكەیت لە رێگای:

E-mail : are.esmail556@gmail.com.

Facebook : **https://www.facebook.com/profile.php?id=100003692841251**